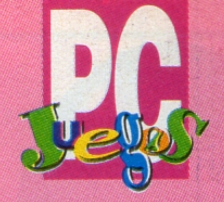


Diversión para todas las edades
PC Juegos
Incluye póster página central de Cruise for a corpse
CRUISE for a corpse
Año 2 • Nº 9 • 1993 • Precio en la Argentina
Uruguay $ 5.500
ROLLING
LIFE & DEATH "THE BRAIN"
MONKEY ISLAND I
Trucos para WING COMMANDER
MP



Computacion para Futuros Expertos
PC
users



EMPRESA EDITORA
MAGAZINE PUBLISHING S.R.L.

DIRECTOR GENERAL
MIGUEL IGLESIAS

DIRECTOR EDITORIAL
ING. ALEJANDRO BOJMAN

DIRECTOR
SERGIO CLAUDIO MICHINI

REDACCION
GIANNI SABBIONE
MARIO GRUSKOIN

COLABORADORES
EDUARDO A. CRAVIOTTO
MARCELO FERNANDO DAMONTE
HECTOR GABRIEL MAHMOUD
FERNANDO J. RICCIO
MARTIN G. RODRIGUEZ

COORDINADOR EDITORIAL
GUSTAVO PARDIÑAS

JEFA DE ARTE
ALEJANDRA DE LUCA

DIAGRAMACION
JAVIER MILLER

ARMADO
KARINA JERKOVIC
JUAN CARLOS COHEN

DIAGRAMACION PUBLICITARIA
EDUARDO LANFRANCHI
LUIS VILLAR

SERVICIOS FOTOGRAFICOS
BKV-FOTOGRAFIA PUBLICITARIA

GERENTE COMERCIAL
ROBERTO SCHAPOSCHNIK

JEFE DE DISTRIBUCION
MARTIN VAZQUEZ

DISTRIBUIDORES
Capital: M.Cancellaro e Hijo **Interior:** D.I.S.A **Uruguay:** Martínez -Sanabria. Representantes comerciales en USA: M&T; en Europa: Marcelo Montagna. **PC JUEGOS** es una pubicación mensual de Editorial MAGAZINE PUBLISHING SRL, A. Alsina 2129 (1090) Buenos Aires, Argentina. Tel.: 951-6071 / 953-7635 / 954-1910/1911 Fax (541) 954-1791. Enero de 1993 Registro de la propiedad intelectual en trámite. Impreso en I.P.E.S.A. Magallanes 1315 Capital Federal.Febrero de 1993.

EDITORIAL

El otro día cuando hablaba con un par de amigos, me puse a pensar en la cantidad de números y siglas que decíamos las que además podíamos recordar sin el menor titubeo. Luego de cinco o diez minutos de conversación, más que un grupo de personas hablando de computación parecíamos una secreta reunión de agentes y espías hablando en clave para que los agentes enemigos no descubriesen la información que manejábamos...

Uno de ellos dijo que había adquirido una 486 con 8 megas y con un rígido de 200. Enseguida uno de nosotros le preguntó si se trataba de una DX o SX, y él respondió holgadamente que era una DX 2.

Luego le volvimos a preguntar con qué sistema operativo la había dotado, si DR 6 ó DOS 5.0... Y él respondió que había instalado el DOS 5.0, pero el HIMEM que configuró en el CONFIG.SYS fue el de WINDOWS 3.1, porque aparentemente corría mejor...

Otro de los allí reunidos nos comentó que había comprado el nuevo PKZIP 2.04 c y el SCAN 99...

Si alguien escuchaba nuestra conversación y no sabía absolutamente nada de computación , seguramente comenzó a pensar que este grupo de personas serían agentes secretos pasándose información o bien un grupo de quinieleros diciendo qué números salieron y su interpretación en los sueños aunque por los nombres que se manejaban seguramente sería en los sueños marcianos.

Es increíble que muchas personas, entre las cuales me incluyo, no tengamos mucha memoria como para acordarnos de algún teléfono familiar o de algún amigo, aunque lo utilicemos varias veces al día, pero sí recordamos qué equipo poseen nuestros amigos ya sea de computadora, tarjeta de video, la cantidad de memoria, capacidad del disco rígido e incluso hasta cuál es la versión de los programas que utilizan.

Es increíble que personas que recientemente han ingresado en las "filas" de los usuarios de computadoras, aprendan con una rapidez notable nuestro argot o idioma informático. A las pocas semanas, comienzan a hablar de procesadores, configuraciones, bytes, etc.

Esto se debe a que todo lo relacionado con las computadoras despierta un gran interés; se los escribo desde mi Word for Windows 2.0 y en mi 80386 con 8 megas y "copro", y lo afirmo como que me llamo S..., bueno no me acuerdo...

SERGIO CLAUDIO MICHINI

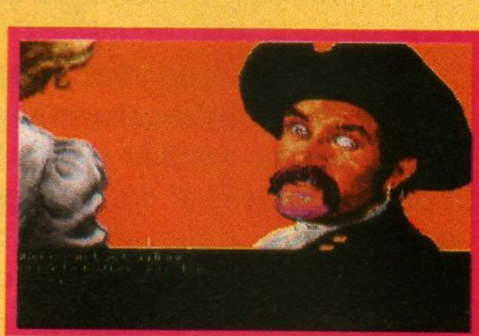
SUMARIO



Cruise for a corpse



Life & Death II : The Brain





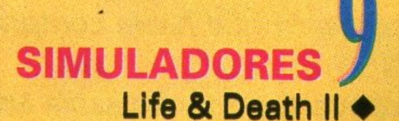
Monkey Island I



Spiderman & Captain America



4 NOVEDADES
- Island
- Dragon's Lair III
- Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender
- Lure of the Temptress
- X Wing
- Dune II



9 SIMULADORES
- Life & Death II

12 INGENIO
- Wordtris
- Solitaire Journey



15 ARCADE
- Zeliard
- Rolling Robin
- Bubble Bobble
- Budokan
- Hombre Araña & el Capitan America Vs. Dr. Doom

26 NOTA DE TAPA
- Cruise for a Corpse

38 TRUCOS
- Wing Commander I y II

40 NOTICIAS

42 HARDWARE
- Memoria Expandida y Extendida 2da. parte

46 HISTORIETA

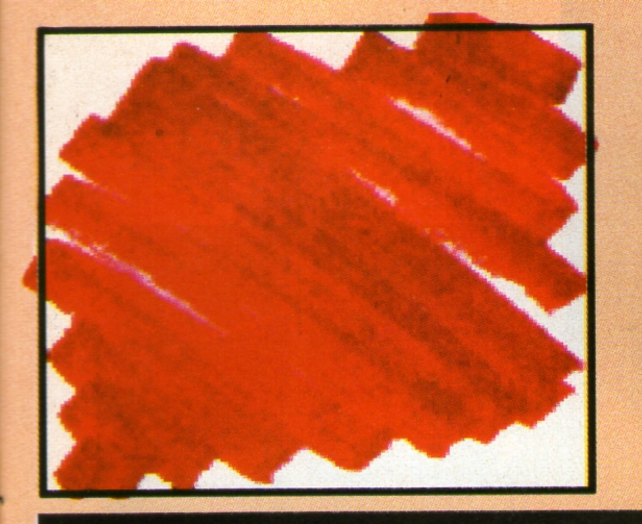
54 AVENTURAS
- Monkey Island I

56 CORREO

59 CURSO DE C

63 ENCUESTA

63 ENCUESTA



NOVEDADES

STUNT ISLAND
de Walt Disney Software

En esta oportunidad Walt Disney Software nos trae un producto totalmente innovador; si bien otras compañías habían hecho un intento, con muy malos resultados hace algunos años atrás, podemos decir que realmente éste es el primero debido a la calidad lograda (a la cual ya nos tiene acostumbrados esta empresa). Si bien al principio parece un simulador de vuelo más, no es así; este software sirve para realizar nuestra propia película, donde el tema principal son los aviones.

Cuando uno carga este simulador podemos elegir la opción de ser el piloto que realizará las escenas de alto riesgo volando de isla a isla en las costas de California, y hacer piruetas en el aire, realizar verdaderos actos de acrobacia volando por debajo de puentes o bien haciendo looping, esquivando las laderas de las montañas.

También podemos elegir ser el director de la película que filmaremos, donde deberemos realizar el guión cinematográfico, elegir los planos de filmación y hasta dirigir las cámaras para lograr las mejores tomas de la película desde los distintos ángulos.

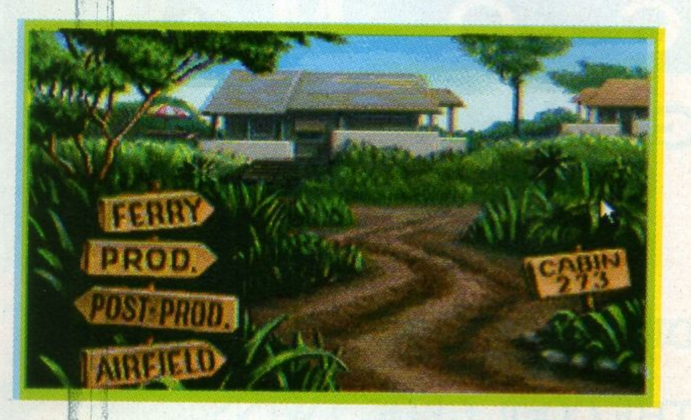
Otra de las opciones es la de compaginador de films; por lo tanto sobre nosotros recaerá la total responsabilidad de unir las distintas partes filmadas y luego incorporarles la música y efectos sonoros, tratando que las secuencias queden compaginadas perfectamente.

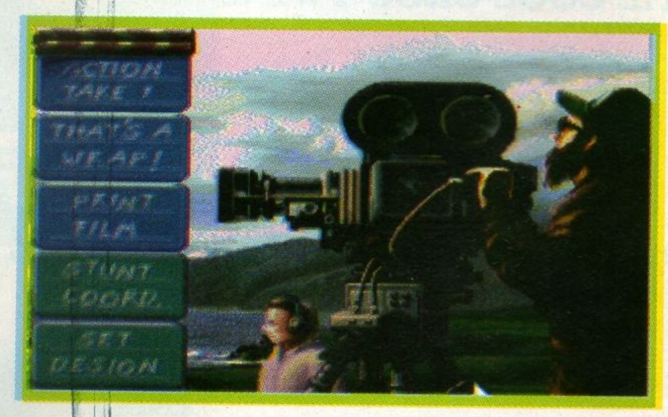
El juego permite utilizar libremente los distintos tipos de aviones, que llegan a ser más de 40 desde un Cesna o un F16, hasta un DC 10, pasando por el U2, el famoso avión espía.

El tiempo que puede tomar construir un set de filmación puede ser bastante largo, si se decide realizarlo lo suficientemente complejo como para lograr una buena filmación. Esto le da al juego una cuota de realismo, ya que en la industria cinematográfica sucede algo similar; en muchas oportunidades realizar una toma que sólo dura unos minutos de la película, toma varios días de preparación para dicha escena.

Para realizar nuestra película contamos con ocho cámaras, dos de ellas están posicionadas en el avión, una reproduciendo la visión del piloto y la otra toma la vista posterior, luego las otras seis se pueden ubicar donde desee el director, eligiendo a nuestro antojo los ángulos o alturas desde los que deseamos tomar las escenas.

Una vez que hayamos filmado todas las escenas debemos ir a la sala de compaginación y en ese lugar es donde realmente le damos sentido a todas las distintas secuen-







Stunt Island



Stunt Island

cias que filmamos y la iremos compaginando y agregándole el sonido, la música y los distintos efectos especiales que deseamos.

Luego nos dirigimos a la sala de proyección y veremos nuestra obra completa. El público nos dará el veredicto final, donde nos demostrará si será un éxito o no.

Este simulador cinematográfico tiene un elaborado trabajo de los programadores que lograron mantener cuidadosamente el realismo en todos los detalles, desde los distintos tipos de matices en el campo o en las montañas hasta el distinto tipo de vuelo de los aviones, si éstos son una pequeña avioneta o un gran avión de pasajeros.

El programa viene acompañado por un gran manual donde nos da todas las explicaciones necesarias para construir los distintos sets de filmación y para poder solucionar los problemas que normalmente se presentan en una filmación real.

Sin duda la originalidad de este programa y la calidad con que fue realizado es un excelente medio como para practicar y llegar a emular a Steven Spielberg o Francis Ford Coppola.



DRAGON'S LAIR III: THE CURSE OF MORDREAD

de Ready Soft

Tan sólo un año ha pasado desde que Mordroc murió en manos de Dirk the Daring, luego de que nuestro héroe persiguiera al diabólico mago en las profundidades del tiempo. Pero la lucha final se desarrolló en la sala donde Daphne yacía en un profundo y mágico sueño. En esta terrible lucha la magia del mago se volvió en su contra y nuestro joven héroe pudo vencerlo y tomar el anillo de la muerte del dedo de Mordroc, con el cual lo encerró en una enorme burbuja que destruyó con un certero golpe de su espada.

Con un verdadero beso de amor logró despertar a su bella enamorada y juntos partieron de regreso a su hogar en la encantada foresta, preparándose para vivir el resto de sus vidas en paz y felicidad. O eso era lo que ellos suponían...

Ese día parecía que iba a ser igual a los demás, pero qué lejos estaba de la realidad. En una de las salas de la torre del castillo, la hermana de Mordroc, envuelta en una nube de maligna magia, gesticulaba y movía sus manos realizando sus conjuros en contra del joven Dirk, a quien amenazaba destruir con su poder, en venganza por la suerte corrida por su hermano.

De la gran caldera, Mordread (la horrible hermana del mago) tomó una poción del líquido que hervía en su interior.

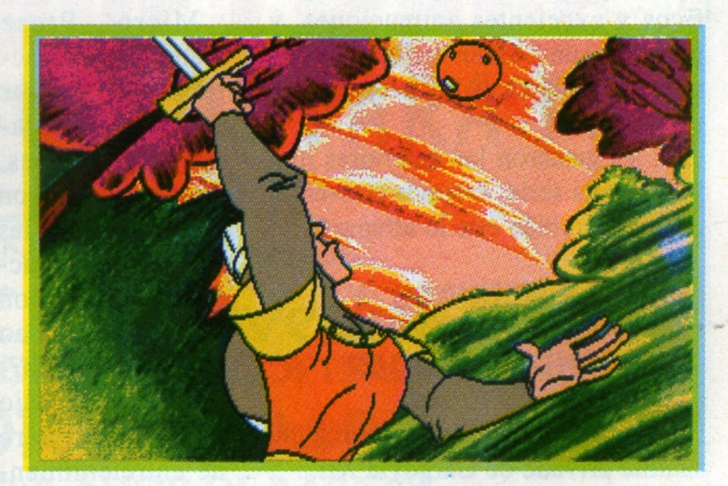
Su estridente voz retumbó en las paredes del castillo y con enérgicos movimientos se desvaneció en el aire.

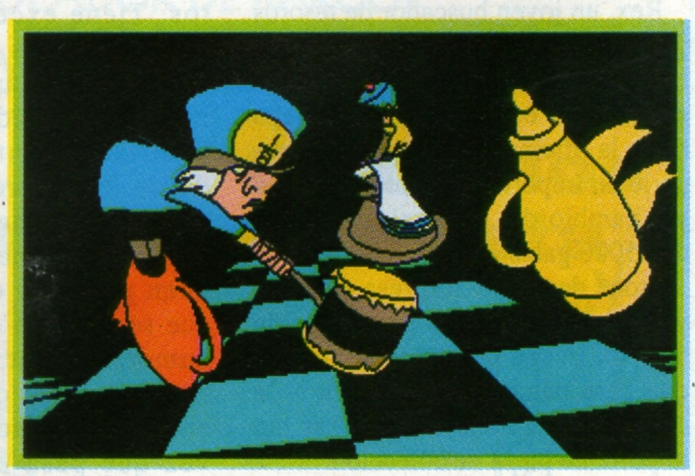
En ese lugar dos fuerzas místicas se mezclaron y una esfera dorada apareció flotando y, dentro de ella, una imagen comenzó a tomar forma.

En un claro del bosque, rodeado de frondosos árboles y vistosas flores amarillas, bañadas por el cálido sol de la mañana y la suave brisa del verano, nuestro héroe se dirigía a cortar leña para el fuego del almuerzo, cuando en ese instante se acerca su joven enamorada y se unen en un apasionado beso.

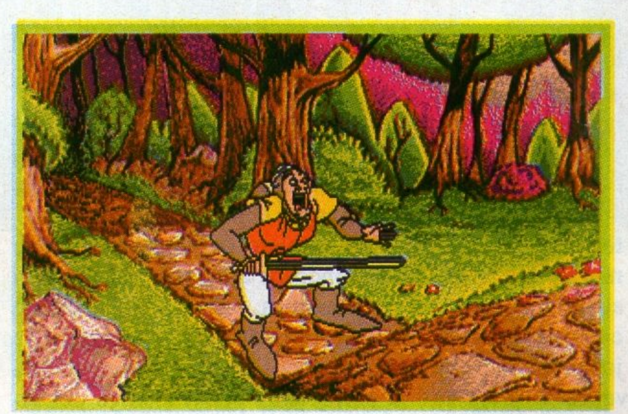
Al observar esta romantica escena la bruja Mordread apenas pudo contener su chillona voz maldiciendo a la feliz pareja.

Cuando Dirk regresaba con la leña para el fuego, vio cómo la bruja encerraba a su enamorada en una burbuja de cristal. El joven no se demoró ni un instante en ir a socorrer a la joven, pero la horrible y malvada Mordread lanzó contra





Dragon's Lair III: The Curse of Mordread



Dragon's Lair III: The Curse of Mordread

nuestro héroe rayos y murciélagos encantados, para evitar que lo siguiera hasta la nave que la transportaría en el tiempo.

Que el joven Dirk se reúna con su amada y que destruya a la malvada bruja sólo depende de usted.

Nuevamente Ready Soft nos trae otro capítulo de esta excelente serie de Dragon's Lair, donde las características sobresalientes de este tipo de juego son los enormes gráficos y excelentes animaciones, y para los que poseen tarjetas de sonido, la música y los efectos son muy buenos.

Si les gustaron los anteriores juegos de esta serie, estamos convencidos que también éste lo atrapará.

REX NEBULAR AND THE COSMIC GENDER BENDER

de Micro Prose

En un lugar del espacio, cerca del satélite privado de Gargoyle XII...

Rex, un joven buscador de tesoros y de piezas de colección, que deambula por los distintos planetas de la galaxia, en esta oportunidad llega hasta la oficina de Stone para entregarle un importante y antiguo jarrón y a cambio del cual exige su pago de 75000 galactars.

Stone demostró sorpresa al verlo, ya que tenía noticias de que había muerto. Luego de ofrecerle un cheque para pagarle, le pregunta si le costó mucho trabajo encontrar tan importante pieza de colección.

Rex comenzó su relato diciendo que la tarea fue muy fácil, y luego siguió contando su aventura.

Ya casi había llegado al planeta, cuando una nave tripulada por mujeres comenzó a dispararle hasta que lograron derribar su nave.

Luego de que el vehículo explorador se hundiera en las profundidades comenzó la gran aventura...

A partir de este momento debemos tomar el control del juego llevando a Rex por los distintos sitios y resolviendo los diferentes enigmas, para lograr completar esta excelente aventura.

Micro Prose siempre se caracterizó por realizar excelentes simuladores y arcades, pero pocos fueron los intentos en las aventuras interactivas, aunque con Rex Nebular han logrado un sorprendente trabajo en este software de entretenimientos. Tiene excelentes gráficos y animaciones, un muy buen sonido y un argumento donde los autores del mismo han realizado un muy buen guión en el que se mezclan el humor, la ciencia ficción y algo de erotismo. Cada vez que pasa el tiempo y las distintas compañías toman más en serio este tipo de software, las aventuras se van transformando de simples juegos en excelente "películas" interactivas donde uno resuelve los distintos enigmas hasta llegar al fin de la aventura.

Mientras sigan compitiendo las distintas empresas en sacar mejores y más novedosos juegos y aventuras, los principales beneficiarios seremos nosotros los amantes de los videos juegos.

Una de las características más novedosas es que si en un algún momento de la aventura nos equivocamos o nos matan, el juego no comienza nuevamente desde el







Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender

principio sino que lo hace desde el punto anterior al que cometimos el error; esto es conveniente debido a que no tenemos que interrumpir el juego para grabarlo a cada rato, sino que sólo debemos grabarlo cuando lo dejamos para seguirlo al día siguiente.

Esta aventura es excelente y sin duda podrán pasar muchas horas entretenidas tratando de que Rex llegue a encontrar ese antiguo y valioso jarrón.



LURE OF THE TEMPTRESS
de Konami

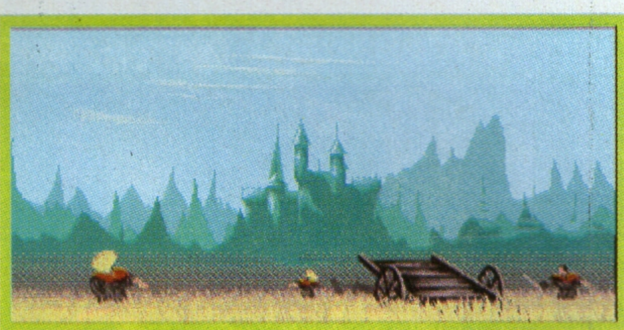
Cuando Diermount despierta observa a su alrededor y comienza a tocar los ásperos y duros bloques de piedra y la luz tenue que sale de una antorcha, se levanta de la cama de paja cuando comienza a recordar la violenta batalla en la que fue tomado prisionero.

El pensamiento de él en este momento es el de escapar y volver a su hogar.

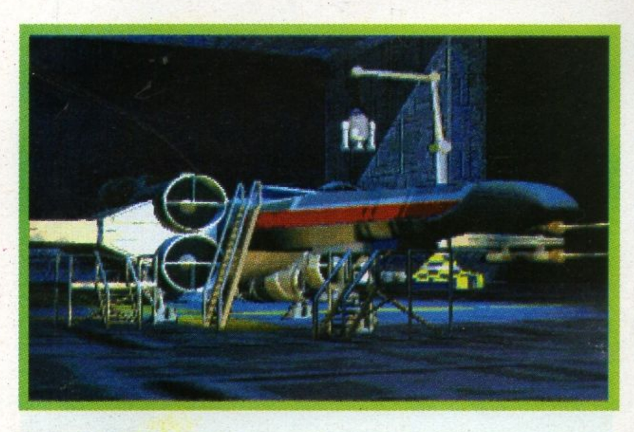
¿Cómo lo logrará? Eso depende de usted cuando asume la personalidad del joven héroe y logra cumplir o descifrar todos los enigmas que se nos irán presentando a lo largo de esta magnifica aventura.

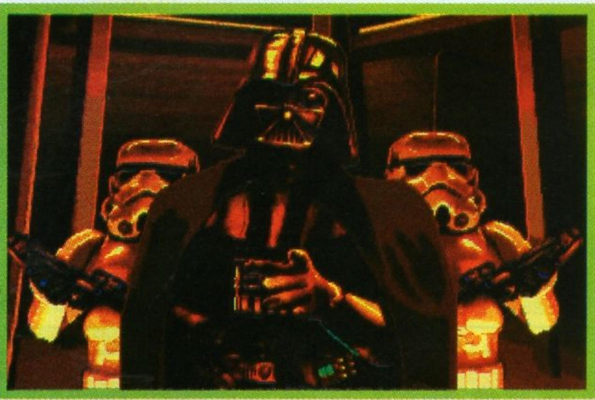
Técnicamente tiene algunas in-





Lure of the Temptress





X Wing

novaciones con relación a los movimientos de los personajes que además no sólo se desplazan por la pantalla, sino que para evitar que choquen con distintos obstáculos, calcula el movimiento, el juego nos avisa de este hecho por medio del ícono del mouse, el cual cambia al de un reloj.

Ya desde la presentación, una animación comienza a deslumbrarnos, los gráficos tienen una gran naturalidad de movimientos y lo sorprendente es que está hecho con tres o cuatro colores solamente y de esta manera al igual que algunos juegos de pshynopsis que para un buen programa o una excelente presentación no se necesitan 256 colores o más para realizarlo.

Lure of the Temptress es una excelente aventura la cual nos atrapará desde el comienzo con su muy buen argumento y magnificos gráficos y sonidos.

X WING
de Lucas Arts

Lucas Arts lanzó al mercado un nuevo producto basado en la película de George Lucas, la Guerra de las Galaxias, donde mezcla parte de arcades con aventuras. Por las primeras imágenes que vimos nos sugiere un muy buen juego intergaláctico, con ciertas semejanzas al Wing Commander, aunque no sólo en el título.

Uno asume la personalidad del héroe, Luke Skywalker, quien debe luchar contra la fuerzas del mal para restablecer la paz y el orden en el Gran Imperio.

Con gráficos de excelente calidad y música y sonidos digitalizados, originales de la película en la que se ancuentra basado, Lucas Arts ingresa al mercado a competir contra otros juegos de acción.

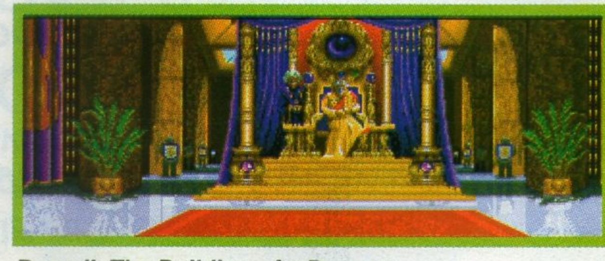
Sin duda descontamos la calidad del mismo, debido a que esta compañía nos tiene acostumbrados a hacernos disfrutar de excelentes y entretenidos productos.

DUNE II : The Building of A Dynasty
de Westwood

Luego del éxito cinematográfico y más tarde en el mundo del software, la compañía Westwood, ha decidido sacar al mercado la segunda parte de este juego.

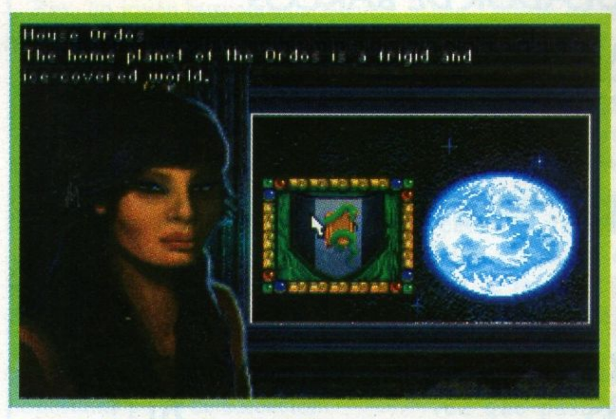
Las innovaciones que tiene este juego es que cambia totalmente la temática, debido a que en esta versión se asemeja más a un simulador del tipo simcity que al juego anterior de esta serie.

Con los elementos que tenemos debemos iniciarnos en la produccion de cemento y comercializarlo, para poder mejorar la calidad de vida de los habitantes de la ciudad y de la dinastía que elegimos al ingresar en el juego.



Dune II: The Building of a Dynasty

De muy buenos gráficos y sonidos, Dune II The Building of A Dynasty, es una muy buena opción para quienes les gusta jugar con los simuladores del estilo SimCity, o similares al Moonbase, o SimAnt los que no deben du dar en utilizarlo, porque pasarán varios días o semanas entretenidas.



Dune II: The Building of a Dynasty

LIFE AND DEATH II "THE BRAIN"

The Software Toolworks

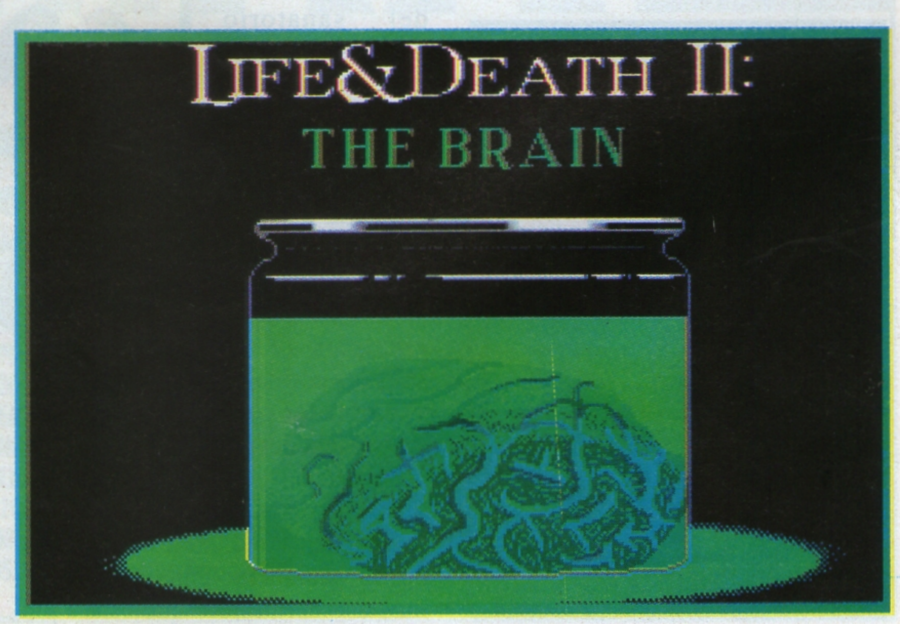
En los juegos de computadora podemos encarnar los más variados y disímiles personajes. Desde el play boy LARRY hasta el periodista de DARKSEED, desde un jugador de fútbol hasta un piloto de helicóptero de combate, e inclusive podemos llegar a ser intendentes de una ciudad como en SIMCITY.

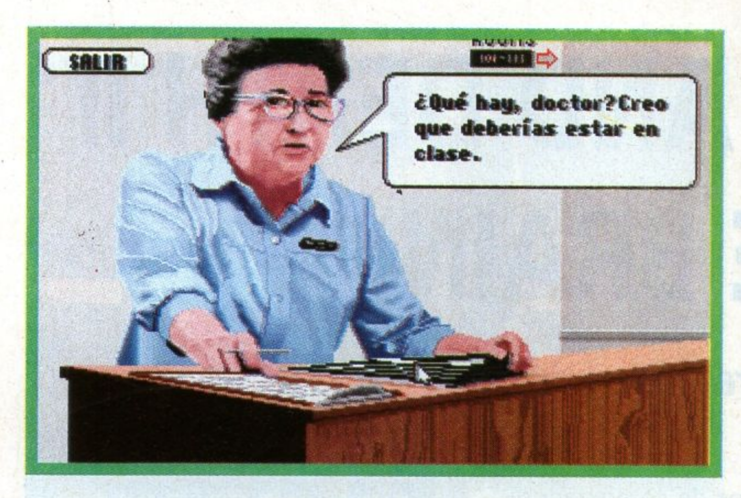
Pero en este caso vamos un poquito más allá. Seremos por un rato nada más y nada menos que médicos neurocirujanos residentes y tendremos en nuestras manos la vida y la muerte como indica el título del juego.

En efecto, por obra de la computadora podremos ser capaces de examinar pacientes, ordenar tomografías y otros estudios complejos, interpretarlos y elegir la terapia correcta, e inclusive realizar intervenciones quirúrgicas del cerebro, pesando sobre nuestra conciencia la responsabilidad de tener en juego nada menos que la vida de una persona.



Cuando comienza el juego, debe-





mos elegir un nombre para el médico que personificaremos y seremos llamados inmediatamente al aula de clases para ser instruidos.

También accederemos a esta aula obligadamente cuando nuestro jefe médico detecte que hemos cometido errores y nos dé las pautas para corregirlos.

Podemos entrar al aula cuantas veces querramos para aprender, ya que nos presentarán un menú de tópicos de la neurología en el cual podemos elegir las características y sintomatología de cada afección cerebral, los distintos medios para detectar patologías, y las técnicas detalladas de cada operación.

Cuando no estemos en el salón de clases seremos requeridos por el altavoz del sanatorio para revisar nuevos pacientes.

Cuando llegamos a la habitación lo primero que debemos hacer es ver la historia clínica del paciente que se encuentra colgada junto a su cama.

Luego debemos hacer una revisación clínica que comienza con el rostro para observar los reflejos oculares, la dilatación de las pupilas, el reflejo de dolor en cada parte del rostro y verificar si el habla se encuentra alterada.

Luego revisaremos los brazos y las piernas para observar los reflejos y el estado de cada miembro y verificar la respuesta al estímulo doloroso.

Luego del examen clínico prescribiremos estudios más detallados como el scanner,radiografía, etc., y deberemos interpretar sus resultados.

Para lograrlo debemos pasar por las secciones del sanatorio donde se realizan esos estudios en las cuales se nos brindará una explicación pormenorizada de cada estudio, sus contraindicaciones, y se nos mostrarán ejemplos de resultados normales y anormales para poder determinar la dolencia del paciente.

Recién en el momento de tener todos los datos correspondientes estaremos en condiciones de prescribir un tratamiento para lo que haremos uso de un libro que estará presente en cada habitación.

En la mayoría de los casos trataremos con pacientes con problemas psiquiátricos, de adicción a la cocaína o la morfina o con problemas en alguna de las extremidades.

Sólo en algunos casos será necesario el uso de la cirugía y antes de realizarla se recomienda un profundo estudio de los pasos a realizar en el aula.

Cada vez que prescribimos un tratamiento correcto nuestro jefe médico nos felicitará y nos alentará a seguir adelante.

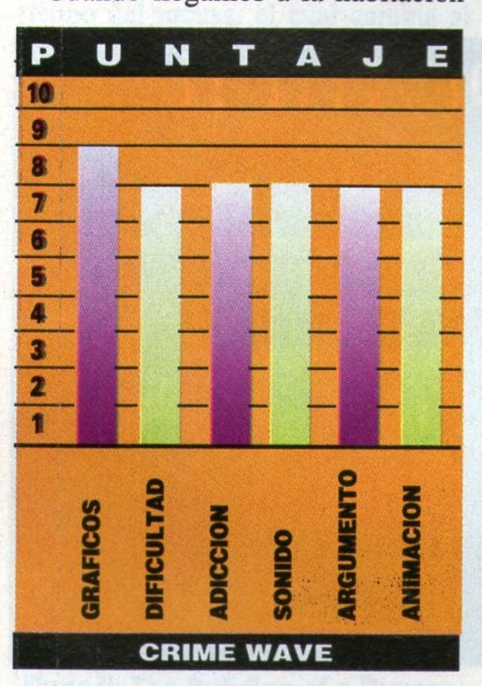
En caso contrario nos reprenderá más o menos severamente de acuerdo a la magnitud de nuestro error y nos enviará al aula de clases para corregir nuestra ignorancia.





Cuando deseamos dejar el juego apuntamos con el mouse hacia la salida y los aciertos y desaciertos quedarán grabados hasta la próxima sesión.

Si logramos muchos aciertos tendremos acceso a una rápida y bri-





llante carrera y en caso contrario hasta podremos lograr nuestra expulsión del instituto.

Para lograr éxitos en el juego se requiere ser minucioso en el estudio de la información que se nos ofrece y tener un buen criterio. Para realizar intervenciones también se requiere una cierta habilidad manual(no con el bisturí sino con el mouse).

Si realizamos gruesos errores podremos asistir a escenas de dudoso gusto como aquella en que varios residentes comen una pizza sobre el cadáver de uno de nuestros infortunados pacientes criticando nuestra inexperiencia.

Una gran ventaja del juego es que está disponible en castellano facilitando la interpretación de los datos.

Se puede jugar desde disco rígido o desde diskette y utiliza la memoria extendida o expandida que posee la máquina, si están disponibles.

Como aclara el juego, se trata precisamente de esto, un juego y obviamente nadie podrá aspirar a convertirse en neurólogo o neurocirujano con jugarlo, ni tampoco pretende suplir a los libros sobre el tema.

La idea es entretenerse aprendiendo a usar el criterio y la meticulosidad, lo cual no es poca cosa.

En esta segunda versión del juego de The Software Toolworks con excelentes gráficos en VGA y un muy buen sonido por medio de placas para ese fin, es un extraordinario simulador de diagnóstico y cirugía médica y además por lo novedoso de la temática y para aquellos que quieran ser profesionales de la medicina humana, o ya lo son, podrán sacar un mayor partido de este juego y divertirse mucho más.

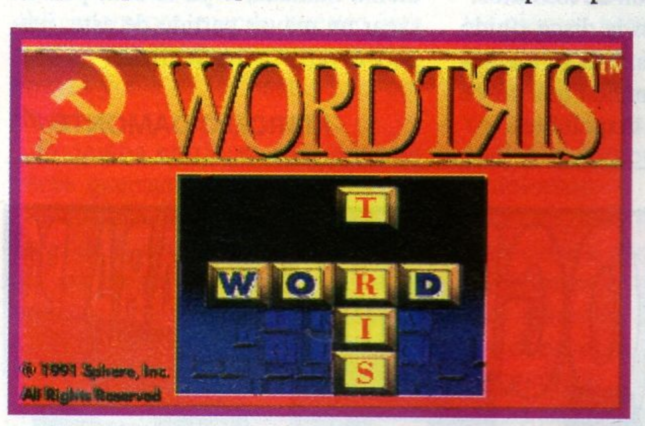
MARCELO DAMONTE

IN GENIO

WORDTRIS

de Spectrum HoloByte

Llegó el momento de hacer un comentario sobre el "WORDTRIS" de Spectrum HoloByte, un sensacional programa en donde una gran habilidad y algunos conocimientos básicos de inglés serán los principales componentes.



Este juego se basa en el principio del Tetris: fichas que caen, y que debemos acomodar correctamente.

Lo novedoso de esta versión es que cada ficha trae una letra (con un puntaje distinto para cada una), para que nosotros formemos palabras "en inglés", ya sea en forma vertical u horizontal. Al completar una palabra, ésta automáticamente desaparece, permitiendo que todas las letras que se encuentran debajo de ésta suban una línea, apareciendo más letras para formar nuevas palabras.

Al principio se nos piden palabras de tres letras, pero al aumentar de nivel (además de cambiar el muy bien logrado dibujo de fondo, y la velocidad de juego) también aumenta la cantidad de letras que tienen que componer la palabra.

Por supuesto, perderemos cuando no se puedan formar más palabras, al quedarnos sin lugar para colocar más letras.

Pero esto no es todo: como nos tiene acostumbrados la empresa Spectrum HoloByte, contamos con una infinidad de opciones dentro y fuera del juego.

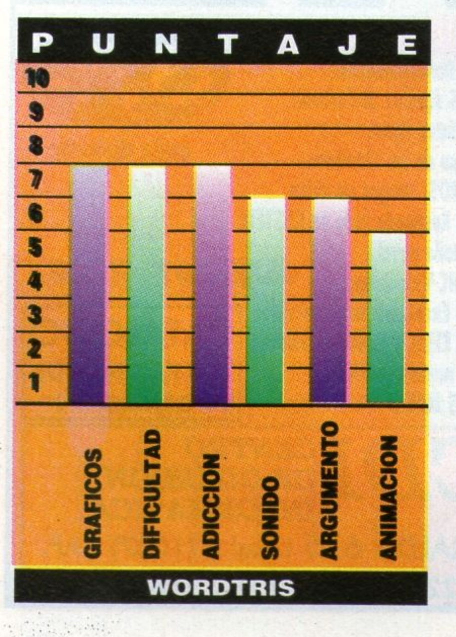
Una vez en el mismo podemos optar, por ejemplo, por participar en distintos modos de juegos, como ser el común, cooperativo, competitivo, torneo (de 2 a 4 jugadores) y "Head to Head" (este último nos permite jugar por medio de un módem). Elegir música o FX (efectos especiales de sonidos). Seleccionar el periférico con el que vamos a jugar, es decir mouse o joystick, etc.

Además contamos con un diccionario (al que se le pueden agregar palabras), y hasta podemos regular el tiempo de la partida.

Fuera del juego podemos seleccionar el modo de video a utilizar (HERCULES, CGA, EGA o VGA), contando en todos los casos con unos excelentes gráficos, y elegir el tipo de sonido, soportando hasta

HARD REQUERIDO

XT, 80286 O MAYOR	ADLIB SOUNDBLASTER ROLAND
HERCULES, CGA, EGA, VGA O MCGA	TECLADO MOUSE JOYSTICK
PRESCINDIBLE	640 KB











seis placas distintas de sonidos, además del parlante de la PC.

"Wordtris" es una gran propuesta y un nuevo desafío.

MARTIN RODRIGUEZ

SOLITAIRE JOURNEY

de QQP

Si usted cree conocer todas las variantes del solitario le convendría probar este atractivo y nuevo producto de QQP.

La versión 3.0 de Windows traía al tradicional juego de solitario en su paquete como un entretenimiento para jugar en su entorno.

Luego se sumaron otros solitarios como el Golf, el Cruel,etc., que constituyen un muy buen pasatiempo para los ratos de ocio.

En este caso Solitaire Journey nos permite entrar al paraíso de los jugadores de solitario desde el DOS.

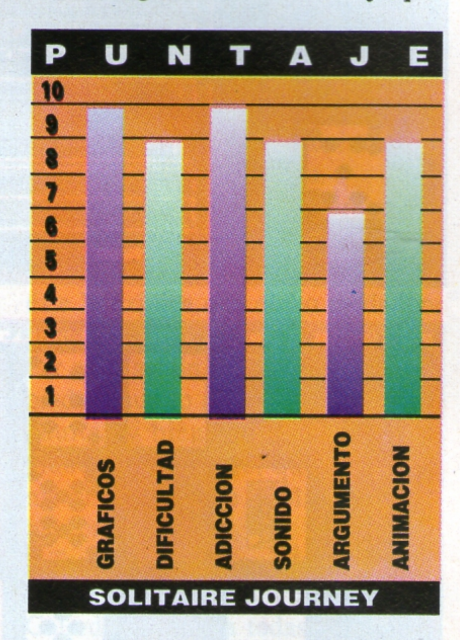
La nómina de juegos que trae es realmente variadísima y en cada caso podemos acceder rápidamente al reglamento para conocer cada uno de ellos.

Inicialmente aparece un menú de opciones que nos permiten jugar a un determinado juego en particular las veces que querramos, intervenir en torneos con grados crecientes de dificultad, con un set de juegos predeterminados,o de lo contrario definir cuáles juegos podemos incluir en el torneo según nuestro gusto.

Otra opción la constituyen los QUESTS donde debemos avanzar a través de diferentes habitaciones recolectando puntos, llaves y tesoros. Para pasar de una habitación a otra la prueba que debemos realizar es sacar una cierta cantidad de puntos en uno de los tres solitarios que nos proponen. De esa manera podemos avanzar hasta conquistar todas las posibles habitaciones o volver al lugar anterior si no sorteamos la prueba.

También existe la alternativa que es la que da el título del juego, donde podemos realizar un viaje a través de los Estados Unidos.

Para lograr finalizar el viaje,que



haremos uniendo varias localidades, nuestro "pasaje" será ir completando distintos solitarios con puntajes adecuados dentro de las variantes que nos ofrecen.

Tanto en el caso de los viajes como el de los "quests" podemos gra-

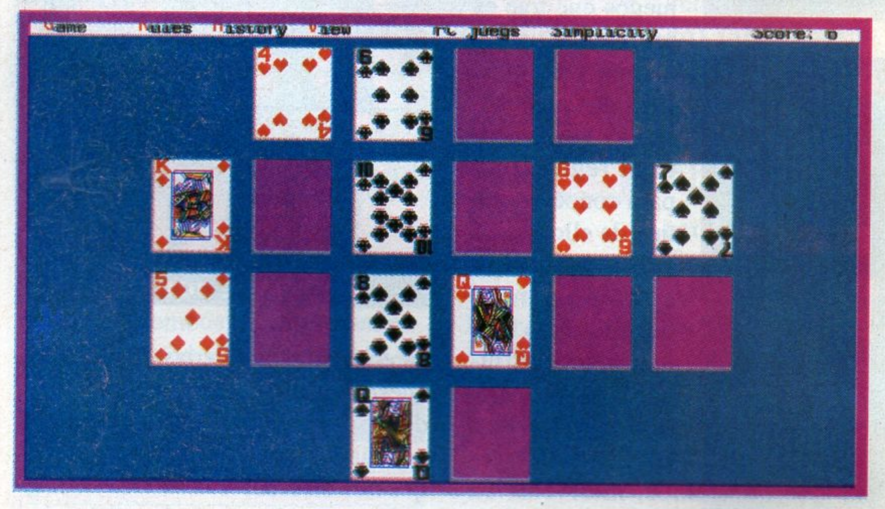


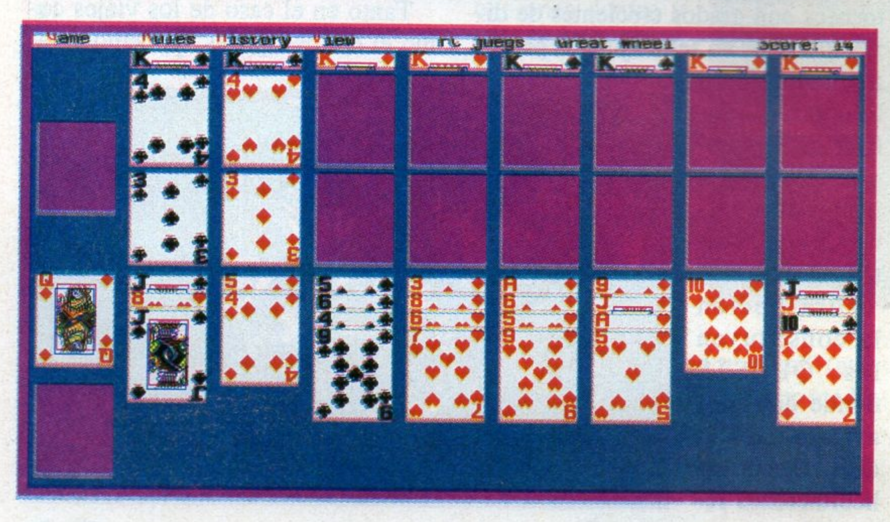
bar la partida hasta el último lugar al que accedimos y de esta manera completar el juego en otra oportunidad o volver a ella si cometemos algun error en la partida siguiente.

Entre las múltiples posibilidades que aparecen en los menúes de pantalla tendremos un gráfico donde se hace una estadística de las veces que jugamos a determinado solitario y los puntos que obtuvimos en cada caso. Para los que tengan plaquetas de sonido como Adlib o Sound Blaster podrán disfrutar de una música que acompaña perfectamente los distintos juegos en forma suave y relajante.









La calidad gráfica también es excelente y el conjunto provee un pasatiempo tranquilizante y muy entretenido sin la ansiedad de los juegos de arcades ni los peligros de los juegos de aventuras.

Una de las caracteristicas sobresalientes de este juego de ingenio es la cantidad de solitarios, que se pueden utilizar con un solo "click" de nuestro mouse, lógico que son solamente de naipes de póker.

Dentro de su tipo es un juego muy completo y bien logrado, y como no existe límite de tiempo para pensar las jugadas puede brindarnos un muy sereno entretenimiento utilizando nuestra PC.

Resulta aconsejable inicialmente ir probando los distintos tipos de solitarios que se ofrecen para ir familiarizándose con ellos.

Luego se puede probar con los QUEST o con los viajes colocándose en el nivel más sencillo hasta ir adquiriendo habilidad y experiencia y de esta manera utilizar todas las posibilidades que ofrece este excelente juego de naipes.

Con este juego garantizamos muchas horas de entretenimiento y recreación mental.

Marcelo Damonte

ZELIARD

de Sierra On Line

Después de 2000 años Jashiin, el más feroz de los demonios, queda libre.

Su principal objetivo es destruir el reino de Zeliard y dominar a todos sus habitantes. Pero antes que nada decide vengarse de la familia real, cuyos antepasados lo desterraron de este mundo.

Primero cubre los cielos con nubes negras que impiden el paso de la luz y comienza una incesante tormenta que inunda a todo el reino.

Al séptimo día la joven hija del rey se asoma a su balcón y se pregunta en voz alta cuándo terminaría tan terrible temporal.

En ese mismo momento la lluvia cesó y los árboles y plantas se corrompieron y toda la tierra se convirtió en un desierto. Poco después sintió una presencia maligna y una cavernosa voz comenzó a hablarle. Era Jashiin que se presentó como el Emperador del Mal.

Luego de explicarle sus perversos planes, y sabiendo que la princesa era la posesión más preciada del rey, la convierte en piedra.

Pocos días después, durante la noche, aparece ante el rey el espíritu guardián del medallón sagrado; éste le explica que dicho medallón tiene el poder suficiente para acabar con Jashiin, pero que las nueve piedras que lo componen se hallan ocultas y bien custodiadas en el mundo subterráneo, que el demonio se encargó de poblar de terribles criaturas.

También le dijo que pronto llegaría al reino un caballero de nombre Galard que reunía todas las condi-

EL REINO HABIA QUEDADO MUY POBRE, ASI QUE EL REY SOLO PUDO DARLE MIL PIEZAS DE ORO CON LAS QUE TENDRIA QUE COMPRAR ARMAS Y ESCUDOS. TAMBIÉN LE RECOMENDO QUE DENTRO DE LAS GRUTAS MATARA A LA MAYOR CANTIDAD DE ENEMIGOS.





ciones para hacer frente a la difícil tarea de recuperar las joyas y destruir a Jashiin.

A los dos días Galard se presentó ante el rey; este último le explicó lo sucedido y, sin pensarlo más, el joven caballero acepto la misión.

El monarca dejó muy claro lo peligrosa que era la travesía, pero le aseguró al joven héroe que los espíritus habían escondido a lo largo de todo el recorrido valiosas ayudas.

El reino había quedado muy pobre, así que el rey sólo pudo darle mil piezas de oro con las que tendría que comprar armas y escudos. También le recomendó que dentro de las grutas matara a la mayor cantidad de enemigos posibles, ya que éstos al morir dejaban unas esferas llamadas almas que podría canjear por dinero.

El juego está dividido en ocho niveles: MURALLA, SOTANO, BOSQUE, HELADA, TUMBA, DORADO, LLAMA y PUREZA.

Los nombres pertenecen a las distintas ciudades que componen el reino de Zeliard y que se comunican entre sí por medio de las grutas subterráneas.

PUNTAJE

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

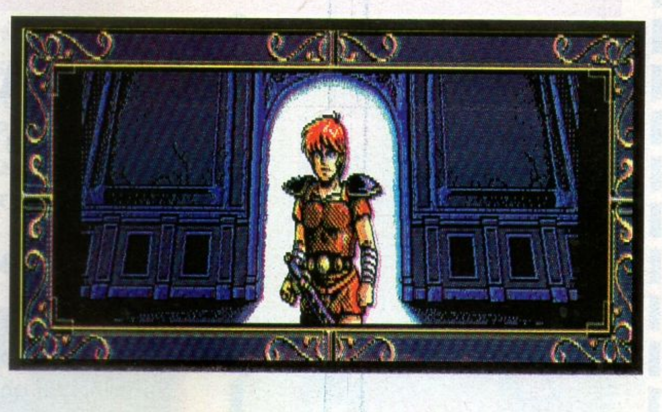
GRAFICOS DIFICULTAD ADICCION SONIDO ARGUMENTO ANIMACION

ZELIARDS

En cada pueblo encontrará:

Un banco: donde podrá canjear almas por dinero e inclusive depositarlo para utilizarlo oportunamente.

Un hotel: donde por una módica suma podrá descansar y reponer energía.



La casa de la adivina: éste es uno de los lugares más importantes, ya que aquí se podrá grabar el juego, y a medida que se adquiera más experiencia (matando monstruos y guardianes) aumentará la línea de energía.

La casa de la bruja: ella le venderá las distintas pociones; que necesitamos para poder completar el juego, las más importantes son:

Magic Stone: Escudo mágico defensivo.

Holy water of acero: Refuerza el escudo, que se irá debilitando con cada impacto y con esta poción lo recuperaremos.

Juu-en Friut: Repone la energía.



Los aldeanos le irán dando pistas, así que no deje de hablar con ellos.

Dentro de las grutas los ataques serán constantes, lo cual en cierta medida es conveniente, ya que como antes mencionamos, usted ganará en experiencia y podrá a su vez aumentar la cantidad de almas.

Los distintos objetos que necesitará (llaves, nuevas armas, pociones de energía, etc.) se encuentran escondidos dentro de las cavernas, así que no deje ningún rincón sin recorrer o pared sin golpear.

En más de una ocasión usted se encontrará atrapado sin saber ya por dónde seguir, así que tenga en cuenta que el juego es bastante rebuscado, existen paredes que parecen sólidas y que pueden ser atravesadas con facilidad, así como también saltos que parecen imposibles serán posibles gracias a las corrientes de aire ascendentes.

Cada vez que llegue a un nuevo pueblo no deje de visitar a la adivina, ya que ésta le proporcionará armas mágicas que formarán un total de siete: ESPADA, SAETA, FUEGO, LANZA, RAYO, AGUA y GUERRA, una más poderosa que la otra.

Un último consejo: no deje de juntar las distintas botas, no importando lo difícil que parezca, ya que sin ellas jamás terminará el juego.

Las mismas comenzarán a aparecer a partir del nivel llamado HELADA y son las siguientes:

Ruzeria: para caminar sobre el las zonas heladas..

Pirika: para caminar sobre ácido.

Silkan: para trepar las rampas.

Feruza: súper salto.

Capa: a ésta la deberá comprar y lo protegerá del fuego.

Gracias a este maravillosa juego de acción usted comprobará que esta compañía de software SIERRA on Line no sólo realiza excelentes juegos interactivos o de aventuras sino que también puede desarrollar divertidísimos y adictivos arcade con mucha acción e ingenio.

EDUARDO A. CRAVIOTTO

ROLLING ROBIN

de Robin

LO DESTACABLE DE ESTE SIMPATICO JUEGO ES EL COLORIDO Y LA CALIDAD DE LOS GRAFICOS, COMO ASI TAMBIEN LA VARIEDAD DE OBJETOS QUE APARECEN EN PANTALLA, LO QUE LE CONFIERE UN GRAN ATRACTIVO VISUAL.

Para los amantes de juegos tipo arcade, resulta una alternativa interesante este juego en el que el protagonista es un pintoresco personaje sobre patines que recorre la ciudad recolectando toda clase de objetos a su paso.



En este sentido, el juego nos recuerda al PREHISTORIK, donde se recorrían distinos escenarios en la época de los cavernícolas en busca de alimentos.

En este caso nuestro personaje, dotado de gran agilidad, salta por las calles, por los parques, por las oficinas esquivando peligros, juntando monedas, cumpliendo encargos de ocasionales transeúntes y viviendo mil peripecias.

Al final de cada nivel hay una parada de ómnibus que indica el fin del mismo.

Robbin debe recoger todos los cubos que encuentra a su paso (lo cual no es muy fácil en algunos casos) y tener suficiente energía para acceder al nivel siguiente.

Lo destacable de este simpático juego es el colorido y la calidad de los gráficos, como así también la variedad de objetos que aparecen en pantalla, lo que le confiere un gran atractivo visual.

Al mismo tiempo produce adicción como todo arcade que se precie de tal, y requiere de un buen entrenamiento para jugarlo.

En la presentación del juego apa-





rece un menú donde se puede seleccionar el número de jugadores, ver los records y también una ayuda de cómo jugarlo.y a qué corresponde cada uno de los objetos que aparecen en la pantalla del juego

En esa pantalla aparecerán los premios (imán, corneta, super salto, etc.), los que obtendremos si logramos saltar sobre ellos o los compramos en tiendas siempre y cuando hayamos acumulado el dinero suficiente para hacerlo.

Cada tanto aparece un personaje que nos encarga un mandado y que nos significa aumentar nuestra disponibilidad de dinero.

En la parte inferior de la pantalla podemos visualizar nuestra salud y energía simbolizadas como frutas, las que deberemos vigilar si queremos llegar al nivel siguiente.

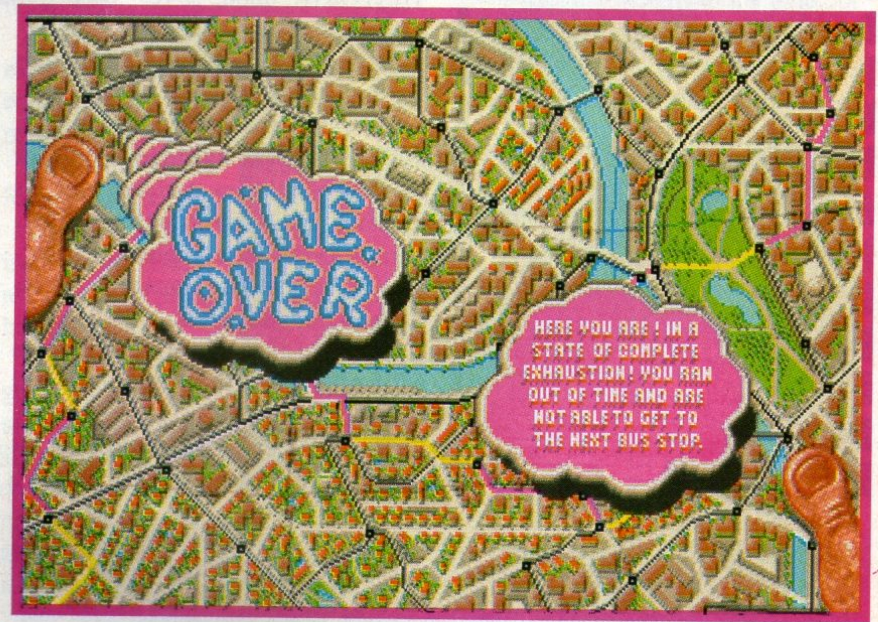
Para aquellos que sean muy ansiosos y no puedan acceder al nivel siguiente luego de varios esfuerzos existe una sencilla manera de "trampear" al juego para lograrlo.

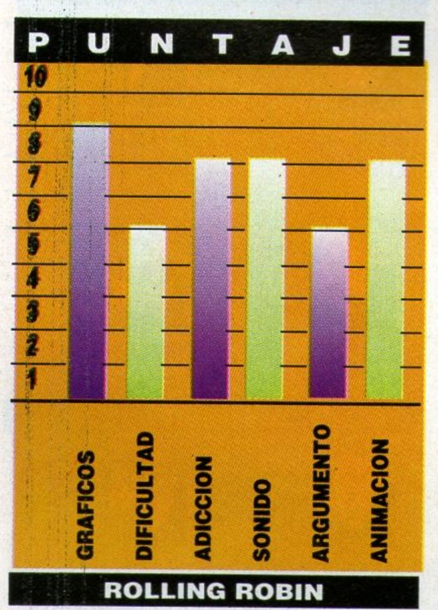
Si observan los archivos del juego verán varios con extensión .EXE, de nombre LEVEL1, LEVEL2, LEVEL3, etc.

Renombrando los diferentes .EXE lograremos "saltearnos" niveles, lo cual no es jugar limpio pero nos permitirá acceder a todas las pantallas del juego.

Para los que no conocen cómo ha-







cerlo ésta es una de las posibilidades:, el truco es el siguiente:

Por ejemplo, si no pasamos del nivel 1 y queremos conocer el nivel 2 debemos hacer lo siguiente:

desde C:\ROLLING

COPY LEVEL1.EXE LEVOLD.EXE

COPY LEVEL2.EXE LEVEL1.EXE

y lo mismo para los otros niveles (ej: COPY LEVEL5.EXE LEVEL1.EXE)

Para volver a la configuración original

COPY LEVOLD.EXE LEVEL1.EXE

La tarea aunque a simple vista parece fácil, está muy lejos de la realidad debido a que en el camino del simpático patinador, existen todo tipo de peligros que debe evitar para lograr que no llegue al final del recorrido, como por ejemplo, autos, esferas que lo atacan, etc.

Con trampas o sin ellas el juego garantiza varias horas de diversión, lo cual lo hace recomendable para todos los públicos.

MARCELO J. F. DAMONTE

BUBBLE BOBBLE

de Taito

Una misión difícil... Definir el "Bubble Bobble": uno de los mejores y más simpáticos arcades que jamás se hayan visto en toda la historia del software de entretenimientos.

Sin duda este programa marcó una época; y de esto se encargaron dos geniales dragoncitos: "bubble" y "bobble".

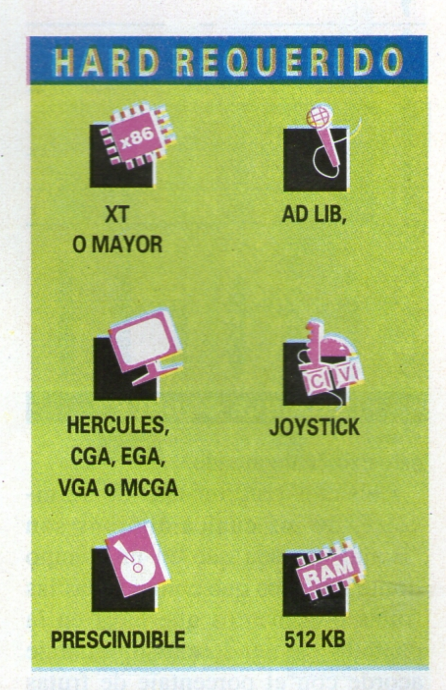
Su objetivo es el de encerrar a sus mortales enemigos en unas burbujas que ellos disparan; y así, una vez inmovilizados, con sólo tocarlos desaparecen

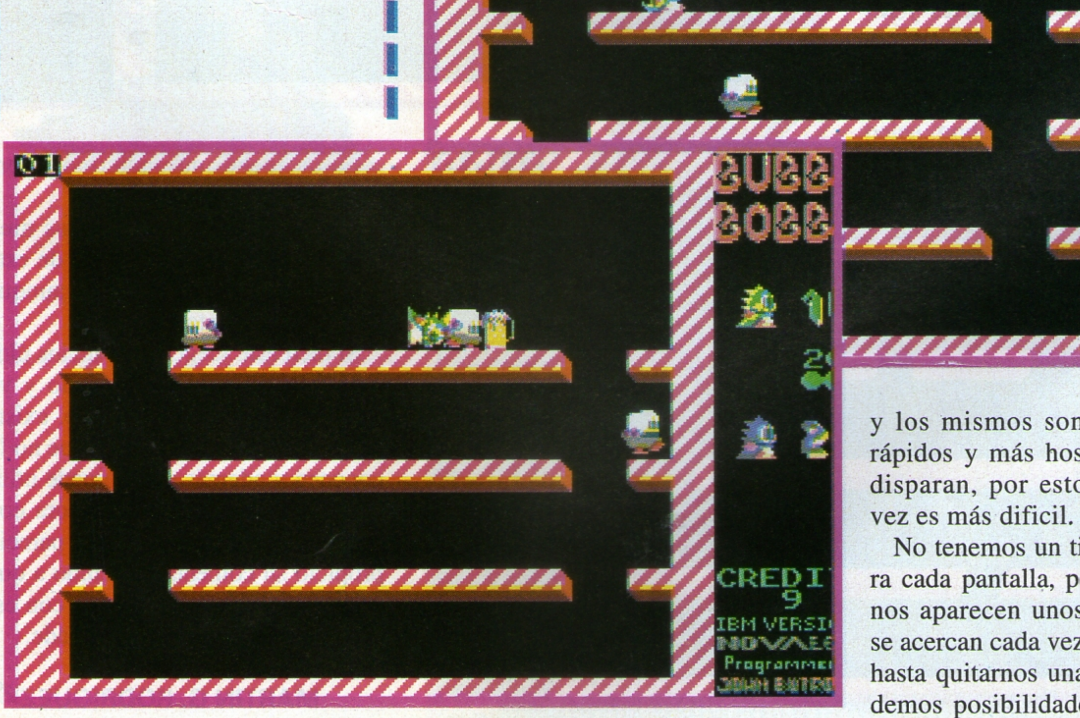
Al desaparecer nos dejan, en su lugar una suculenta fruta, que al tomarla nos incrementará el puntaje.

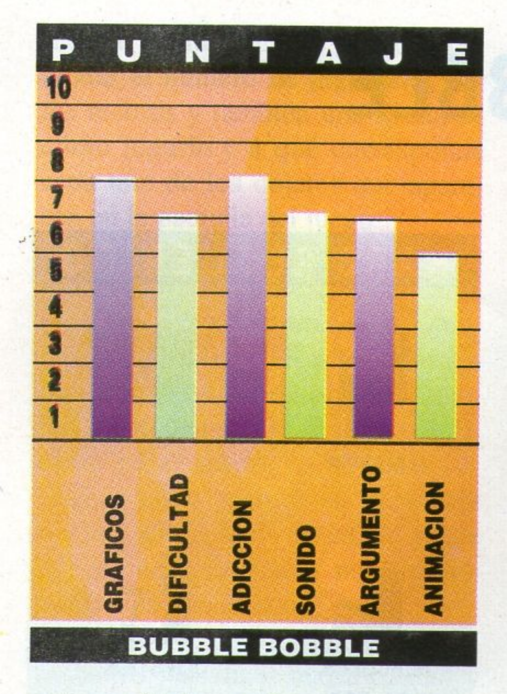
A medida que pasamos de nivel nuestros enemigos van cambiando, y los mismos son cada vez más rápidos y más hostiles; y además disparan, por esto el juego cada vez es más dificil.

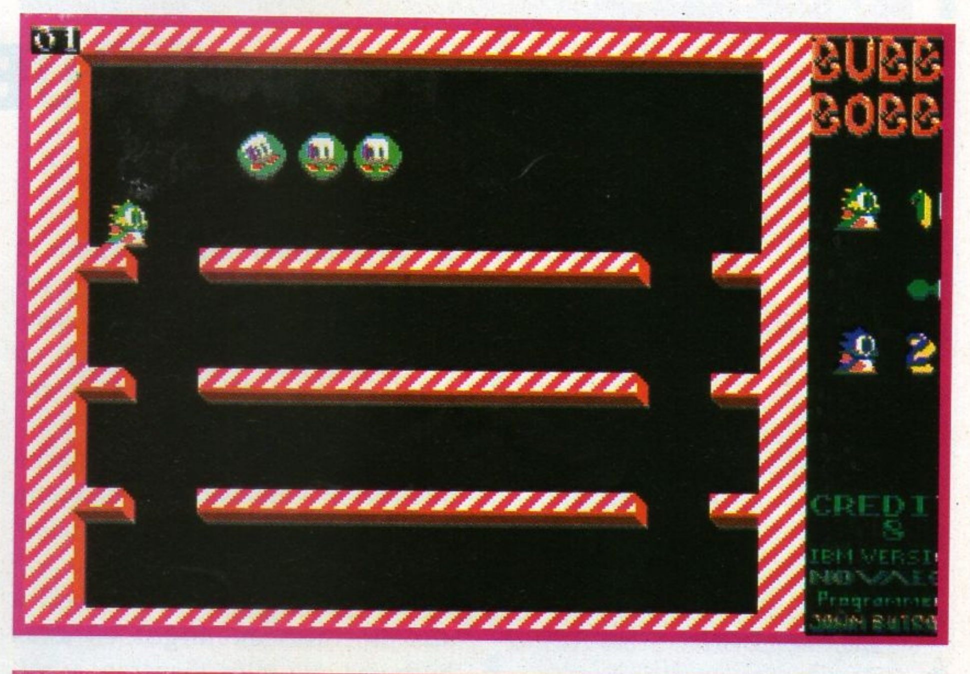
No tenemos un tiempo límite para cada pantalla, pero si tardamos, nos aparecen unos fantasmas que se acercan cada vez más a nosotros, hasta quitarnos una vida y así perdemos posibilidades de completar

UNA DE LAS CARACTERISTICAS MAS SOBRESALIENTES DE ESTE ARCADE ES QUE LUEGO DE PASAR EL PRIMER NIVEL NO SE PUEDE DEJAR DE JUGARLO HASTA COMPLETARLO.





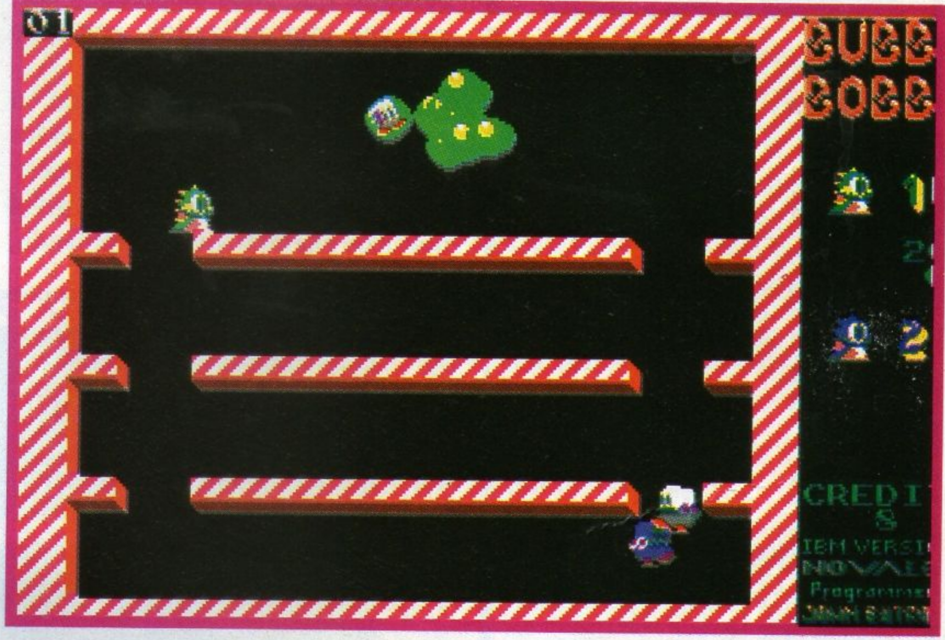


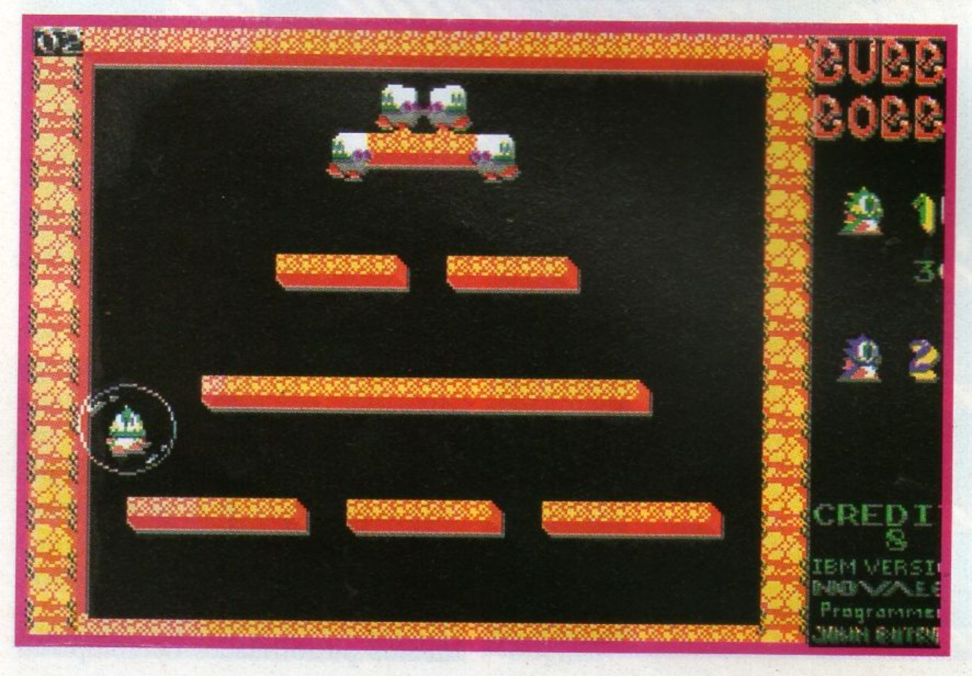


este excelente arcade.

Debemos recorrer más de 32 niveles, de los cuales algunos son "Bonus"; o sea que en un tiempo límite tenemos que comer todas las frutas o alimentos que haya en la pantalla y obtendremos un puntaje acorde con el porcentaje de frutas comidas.

También contamos con simbolitos especiales que pueden detener el tiempo, darnos otro disparo, inmunidad, etc., con sólo "tocarlos". Además circulan unas burbujas con letras. Si podemos agarrarlas y llegar a formar la palabra EXTRA, obtendremos un dragoncito más, es decir una vida extra.





Es un juego muy adictivo, sobre todo si lo jugamos de a dos.

Además cuenta con gráficos muy bien logrados para un juego de este estilo y un sonido estupendo aunque no se tenga tarjeta de sonido.

Si bien este juego no es de los últimos que salieron al mercado y ya tiene un tiempo en el mismo, existe un gran número de lectores que no lo conocen y además como puede utilizarse en cualquier computadora con la mínima configuración, nos pareció propicio su comentario debido a que podrán disfrutar varias horas con este entretenido y simpático arcade.

MARTIN G. RODRIGUEZ

BUDOKAN

de Electronic Arts

EN ESTE SIMULADOR DE ARTES MARCIALES, LA CARACTERISTICA MAS SOBRESALIENTE SON LOS MOVIMIENTOS, YA SEA EN LOS KATA O EN LOS GOLPES MORTALES

Algún tiempo atrás la empresa de software de entretenimientos Electronic Arts sacó al mercado un gran programa de artes marciales: "Budokan", que no sólo es un arcade de pelea, sino que también tiene incluido un entrenamiento completo con 4 armas letales: el Kendo (lanza de combate), el Bo (barra de combate), los famosos "nunchacus", y el karate (el antiquísimo arte de pelear con pies y manos).

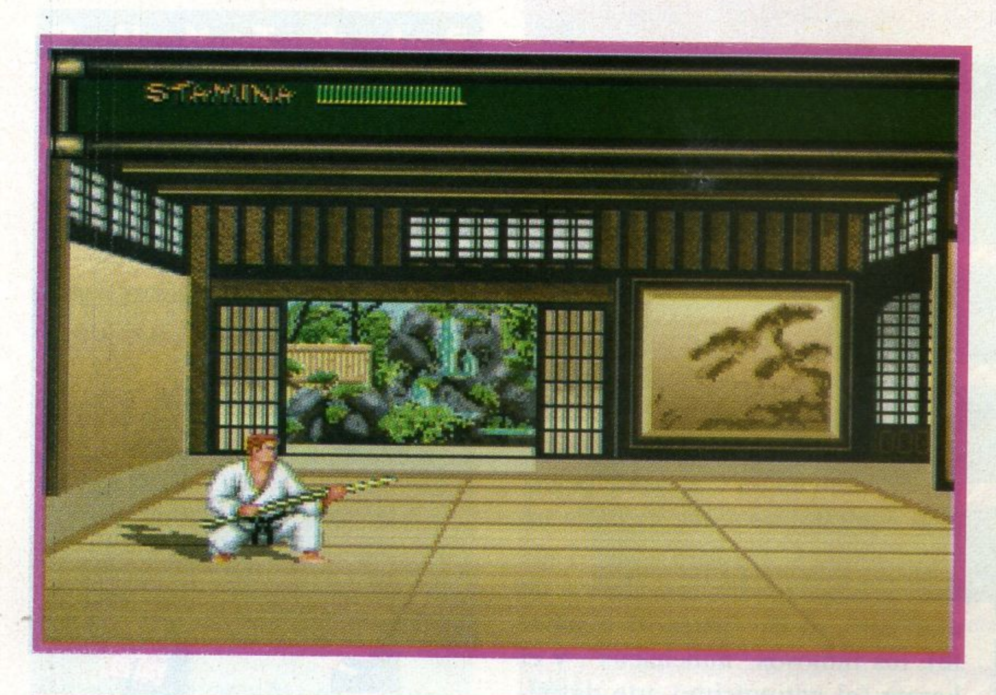
¿Para qué todo esto?... después de practicar con cada arma (nosotros solos), y de practicar (con 3 niveles distintos de dificultad) contra un profesor, podemos ingresar al gran torneo "Budokan".

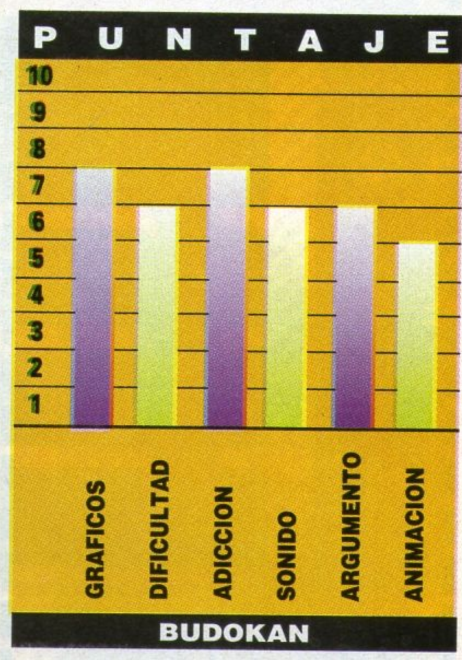


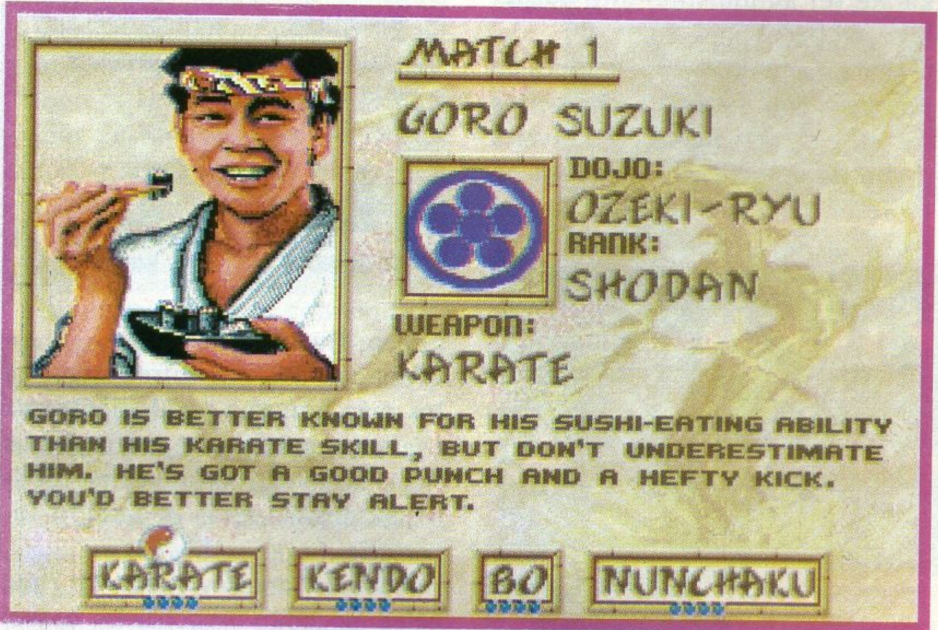
Una vez allí, nos enfrentaremos a los más famosos combatientes de cualquier arte; o sea que podemos llegar a pelear con un arma totalmente distinta de la de nuestro adversario.

Además, antes y luego de cada pelea, podemos escuchar los conse-









jos de nuestro maestro, que sin duda nos ayudarán bastante para combatir contra nuestros enemigos, sobre todo en la elección de las armas.

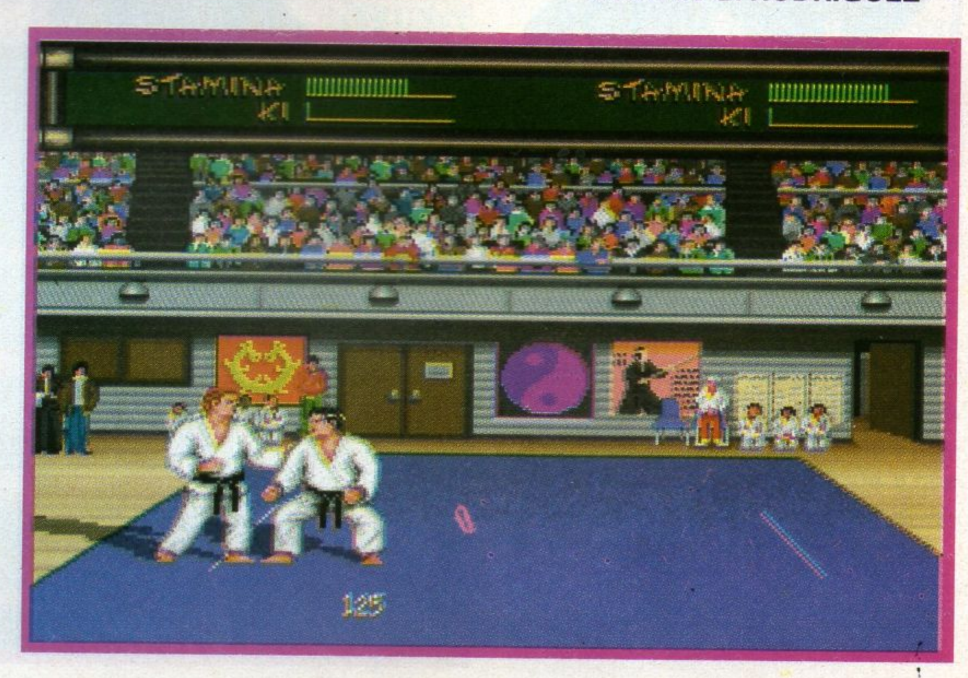
Hay que destacar los excelentes gráficos de este programa, que junto con las animaciones de los personajes y el sonido. El mismo puede ser por "speaker" o de diferentes placas, como por ejemplo AdLib o Sound Blaster.

Componen un excelente arcade, que, más que arcade, es un excelente simulador deportivo.

La compañía de software Electronic Arts en Budokan, ha logrado la calidad necesaria para que un juego de acción o un simulador deportivo se convierta en un arcade muy adictivo, como es el caso del juego que comentamos en esta oportunidad. La ventaja de este juego que puede utilizarse con cualquier tarjeta de video y además se puede instalar en el disco rígido debido a que su protección es por manual. y para aquellos que tienen tarjetas de sonido, el juego tiene la opción de utilizarlas para la música y los efectos

Para los lectores que le agraden las artes marciales, encontrarán en Budokan un excelente juego de luchas que lo hará pasar varias horas entretenidos.

MARTIN G. RODRIGUEZ



HOMBRE ARAÑA & CAPITAN AMERICA VS DR. DOOM

de Paragon Software



MUCHAS VECES CUANDO ERAMOS NIÑOS SOÑABAMOS CON SER ALGUN SUPER HEROE, ESTE ES UN BUEN PROGRAMA COMO PARA HACERLO REALIDAD

Así como "Batman y Robin" o los cuatro fantásticos, hay otros superhéroes que viven muchas aventuras juntos; es el caso del Hombre Araña & el Capitán América, quienes en esta ocasión se reúnen para combatir a un enemigo en común: el "Dr. Doom".

Como toda una verdadera tira cómica de revistas, veremos cómo va avanzando la historia (de un cuadro a otro). De esta forma, pero por separado, cada uno de estos dos perso-



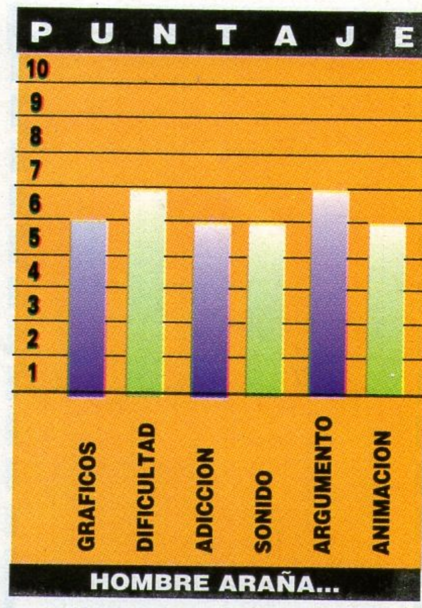
HARD REQUERIDO



XT O MAYOR	AD LIB, SOUNDBLASTER
HERCULES, CGA, EGA, VGA o MCGA	MOUSE, TECLADO O JOYSTICK
PRESCINDIBLE	640 KB







najes pelearán con una infinidad de malhechores; y entre los más conocidos están: Rhino, El hombre de hielo, Gorila y unos Robots (nada simpáticos) que cuidan muchas de las habitaciones del castillo en donde se encuentra el Dr. Doom. Por supuesto que cada superhéroe cuenta con su arma especial: telarañas y el poder treparse (para el Hombre Araña) y el escudo, y otros tantos golpes más (para el Capitán América).

Por otra parte, nuestros enemigos también tienen sus propias armas especiales de las que debemos cuidarnos, ya que éstas, de una forma u otra, nos "quitarán" parte de nuestra vida.

También, cada tanto, nos aparecerá una pantalla "Challenge", que es un desafío especial que deben sobrepasar nuestros superhéroes.

A través de estas pantallas se deberán eludir esferas de fuego, gusanos de plasma y otros tantos peligros más. Todo el juego es un gran desafío y debemos contar con mucha habilidad y rapidez para superarlo.

Cabe destacar los buenos gráficos de este programa, aunque sólo se encuentra para las tarjetas Hercules, CGA y EGA. También soporta placas de sonido, y puede utilizarse un joystick para jugarlo.

Debido a la gran cantidad de cartas que nos hacen llegar pidiendo que no nos olvidemos de lectores que poseen una XT y hercules, es que decidimos comentar una pequeña serie de arcades, que puede utilizarse en cualquier computadora.

MARTIN G. RODRIGUEZ



SOL SOFT

Hardware & Software

Todo los juegos que Usted quiere buscar en PC Juegos

NOVEDADES EXCLUSIVAS

- >> WAX WORK <<
- >> THE SUMMONING <<
- >> SISTER MARY <<
- >> MH - 28 <<
- >> F - 38 <<
- >> PRIVATEER <<
- >> COBRA MISION <<
- >> SIM. LIFE <<
- >> GOBLIINS II <<

JUEGOS DE PC XT AT 286 386 486
Todo con manual completo y Clave de acceso

Av. GAONA 3572
Tel: 611-2444

MS COMPUTACION

TODOS LOS JUEGOS PARA...

- ✓ PC
- ✓ Amiga
- ✓ Commodore
- ✓ Family Game
- ✓ Atari

Novedades Semanales

ESTE AVISO VALE
$ 5. (en juegos)
FIRMA ------------------

Acércate a MS COMPUTACION

Av. La Plata 998 - Tel: 922-1405 Cap.
Av.Santa Fe 3673 L 13 (S) Tel: 72-2720 Cap.
Roque Sáenz Peña 328 Pto. Madryn

RICHAR SOFT

COMPUTER STORE

LA TIENDA DE COMPUTACION MAS SURTIDA EN

INSUMOS - PLAQUETAS
MONITORES - EQUIPOS
TODAS LAS CONFIGURACIONES
RIGIDOS - IMPRESORAS

JUEGOS PARA PC
AMIGA - COMMODORE
MSX Y SPECTRUM

FAMILY GAME
VENTA Y ALQUILER

AV. NAZCA 2741
TEL Y FAX: 503-3640
501-3241





Atención!
Usuarios de Commodore. Todas las novedades salen de Wiroma al resto del país

División Juegos

Estrenamos juegos de PC y AMIGA
todos los días

Si, leíste bien ↗

AMIGA 500 SPANISH $ 610

NOS VAMOS

AMIGA 500 B. PACK $ 680 AMIGA DISC $ 700

- REPRESENTANTE OFICIAL FOTOMANUAL
- DISTRIBUIDOR DE PRODUCTOS NUGGET
- AGENTE OFICIAL COMMODORE AMIGA
- SERVICIO TECNICO

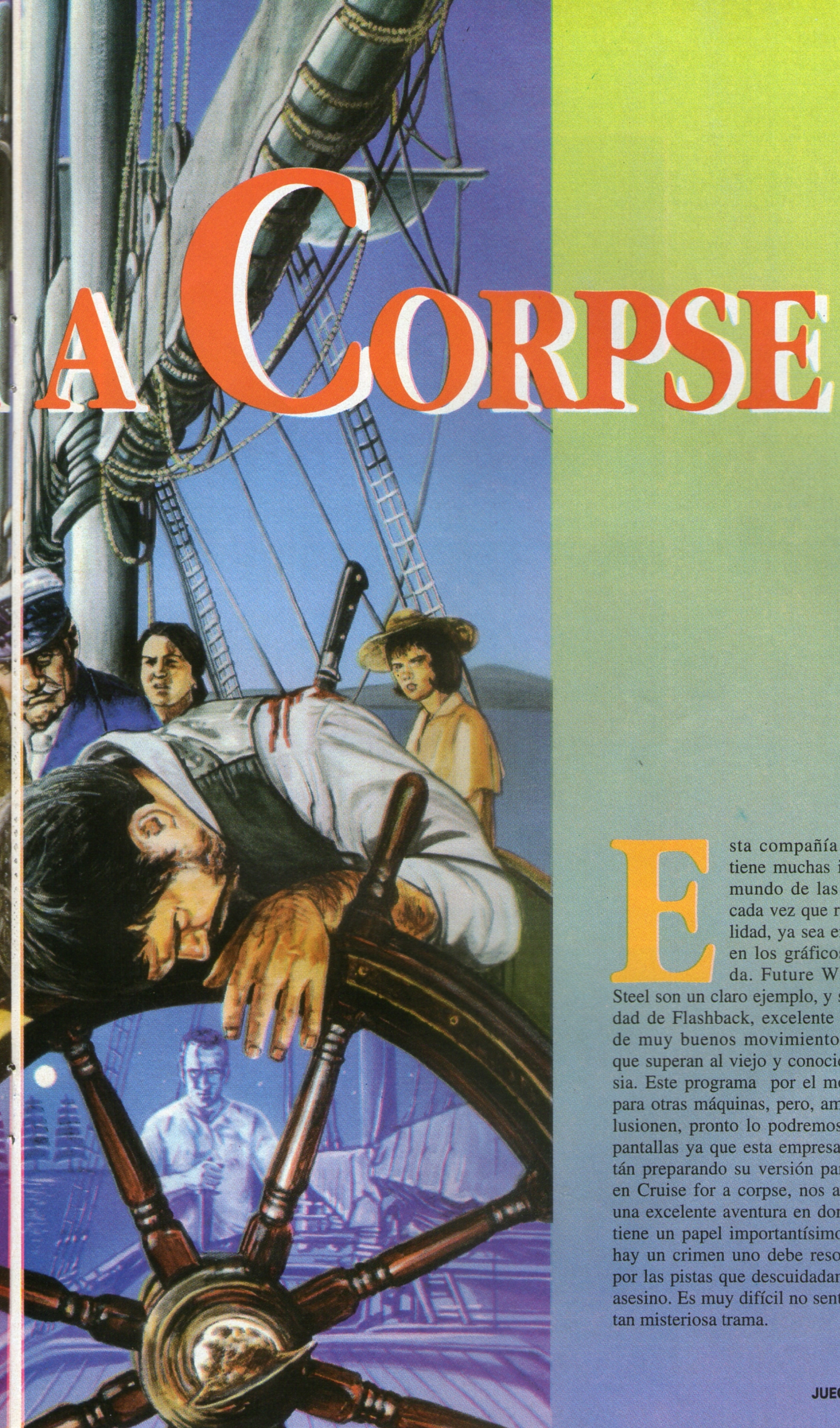
BME. MITRE 272 RAMOS MEJIA
TE/FAX: 656-6483 LLAMA AHORA!!

CRUISE FOR

de Delphine Software

Todo hacía suponer que el viaje sería de placer a través de un paisaje paradisíaco y un crimen, el del anfitrión del barco, empañó el descanso del Inspector Raoul Dusentier





Esta compañía de software no tiene muchas incursiones en el mundo de las aventuras, pero cada vez que realiza una, la calidad, ya sea en el argumento o en los gráficos, está descontada. Future Wars y Operation Steel son un claro ejemplo, y sin contar la calidad de Flashback, excelente arcade-aventura, de muy buenos movimientos de animación, que superan al viejo y conocido Prince of Persia. Este programa por el momento sólo está para otras máquinas, pero, amigos, no se desilusionen, pronto lo podremos ver en nuestras pantallas ya que esta empresa anunció que están preparando su versión para PC. Delphine, en Cruise for a corpse, nos abre las puertas a una excelente aventura en donde el argumento tiene un papel importantísimo, ya que cuando hay un crimen uno debe resolverlo guiándose por las pistas que descuidadamente nos deja el asesino. Es muy difícil no sentirse atrapado por tan misteriosa trama.

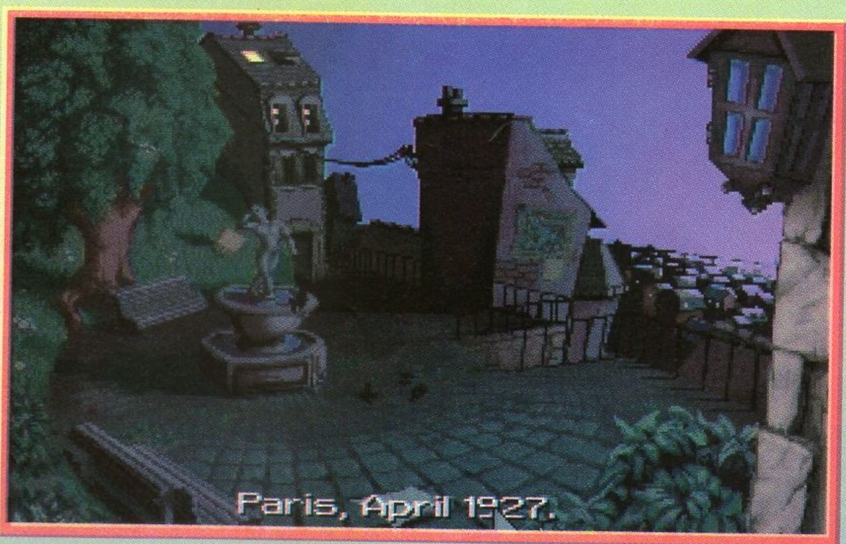
Además incorpora una nueva técnica gráfica en donde el protagonista,al mejor estilo de una película, según sea la escena, el lugar o la distancia a la que se encuentre el mismo del observador, varía proporcionalmente su tamaño.

La historia comienza cuando el famoso inspector Raoul Dussentier está desayunando. Golpean la puerta de su casa y él atiende al cartero, quien le entrega un sobre que contiene una invitación para hacer un crucero por el Mediterráneo en el inmenso navío del magnate griego Niklos Karaboudjan.

Ya en alta mar, transcurren los sucesos de manera habitual en un viaje de este tipo: un par de copas en el bar, diálogo con gente de alta sociedad en la cubierta del barco, pero pronto esa tranquilidad es interrumpida por un camarero que solicita que el inspector Raoul Dussentier lo acompañe hasta el camarote del anfitrión, quien ha sido brutalmente asesinado.

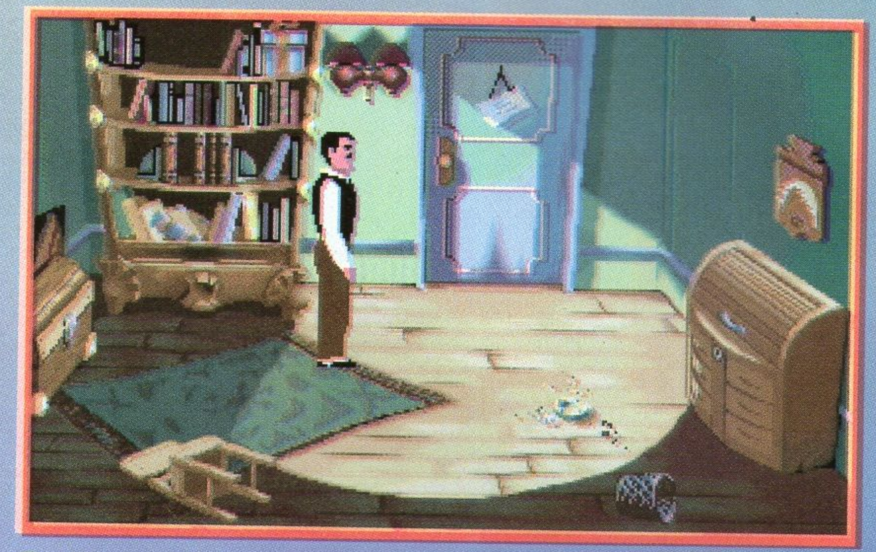
Observando la escena del crimen, el famoso inspector es sorprendido por un desconocido, quien le da un fuerte golpe en la cabeza, dejándolo inconsciente en el piso del camarote de Niklos Karaboudjan.

A partir de este momento, deberemos personificar al valiente inspector y, guiándonos solamente por las pistas, informes que nos darán los distintos pasajeros y por su intuición, deberemos resolver este tan misterioso caso que será nota de primera plana cuando la noticia llegue a tierra firme.



Un plaza en el amanecer parisino


El correo es repartido en pintorescas bicicletas


En el lugar del crimen se pueden encontrar algunas pistas

SOLUCIONES

La historia comienza en la oficina de Niklos Karaboudjan a las 8 a.m.

Tomar la nota que se encuentra cerca del cenicero, desenvolverla y leerla (8.10 a.m.).



Hablamos con la mujer que lava la ropa

hablar con Suzanne (9.20 a.m.).

Regresar a la sala de fumar, tomar el papel que está debajo de la silla (9.30 a.m.) y examinarlo.

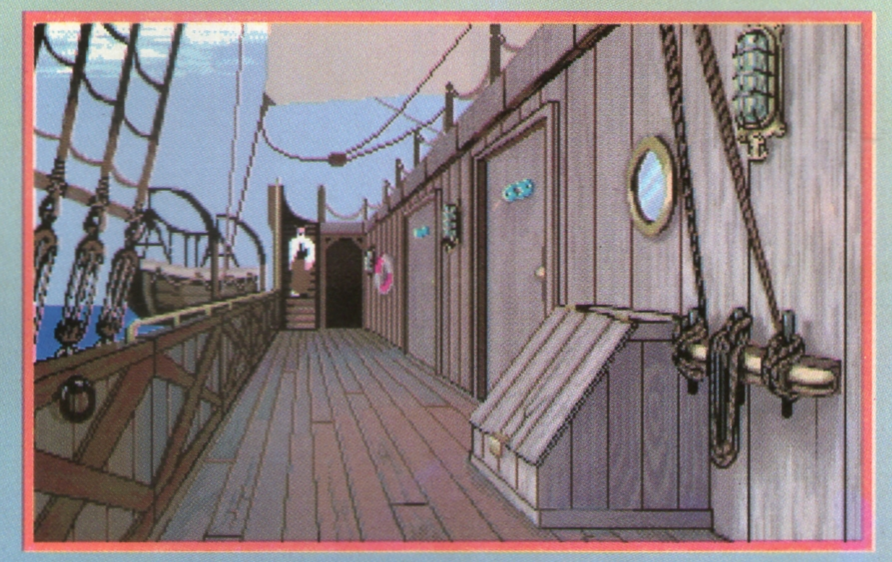
Volver a la cubierta superior y hablar con Suzanne, ella dará nueva información.

Ir al camarote de Tom y conversar con él.

Luego hacer lo mismo con Julio en el camarote que comparte con Raoul (9.50 a.m.).

Regresar a la cubierta superior y dialogar con el Padre Fabiani (10.00 a.m.).

Pocos minutos después, volver al camarote de Julio y Raoul, entrar y tomar la llave que está sobre la al-



La serenidad del mar ayuda a Roaul en sus pensamientos

Ir al bar y mostrarle la nota al barman (8.20 a.m.).

Leer el libro de oraciones, luego tomar la carta y leerla.

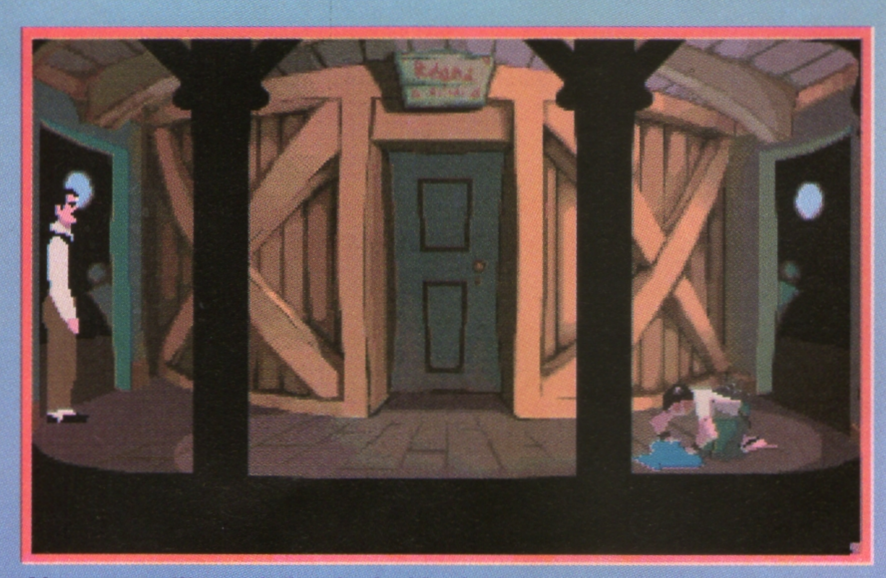
Hablar con Tom en la sala de fumar (8.30 a.m.).

Luego ir al camarote del Padre Fabiani; en la mesa de noche que está a la izquierda se encuentra una maleta, tirar de la maleta, abrirla y revisarla (8.40 a.m.).

Después de salir del camarote del sacerdote, ir al de Suzanne y Daphnee y allí dialogar con Julio y luego salir (8.50 a.m.).

Una vez en la cubierta principal, entrar en el toilette y tomar el jabón.

Luego subir a la otra cubierta y



Algunos auxiliares de la tripulación del barco, nos darán información

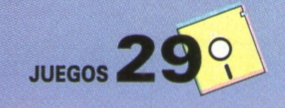
fombra (10.10 a.m.).

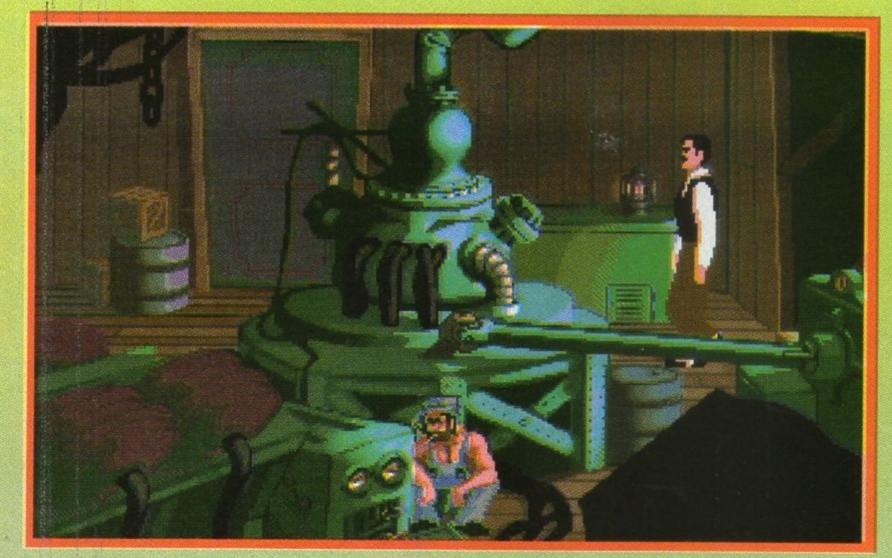
Ir a la oficina de Niklos y usar la llave en la cerradura del escritorio, tomar la nota de agradecimiento y leerla (10.20 a.m.). Abrir el estuche y examinar la hebilla (10.30 a.m.). Salir de allí y dirigirse al salón comedor, abrir el cajón, examinarlo y tomar las invitaciones de casamiento (10.40 a.m.).

Caminar por la cubierta principal y observar a Tom y Rebecca, quienes están en la cubierta superior (10.50 a.m.).

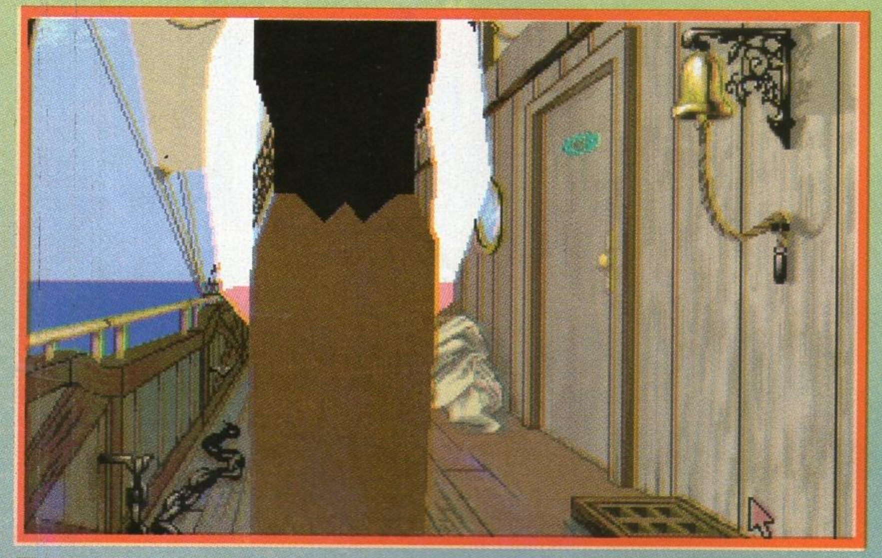
Entrar en la cabina de Fabiani y hablar con él (11.00 a.m.).

Luego ir hasta la lavandería y leer los signos en la pared y exa-





El calor en las calderas es insoportable



El inspector se dirige a hablar con el capitán

minar el canasto con la ropa de los invitados.

Al encontrar un bata de ducha, buscar en los bolsillos hasta encontrar un collar (11.20 a.m.).

Después de salir de la lavandería, ir al hall posterior y hablar con Dick (11.40 a.m.).

Volver nuevamente al salón de fumar y dialogar con Tom para recibir nueva información.

Ir al camarote de Fabiani y hablar con él, quien también tendrá nuevos datos para la investigación.

Regresar al camarote de Suzanne y Daphnee y revisar el guardarropa de la izquierda; al encontrar un estuche de cosméticos, tomar la receta y leer la prescripción médica (11.50 a.m.).

Luego ir al bar y tomar el vaso y el whisky (12.00 p.m.).

Subir a la cubierta y hablar un par de veces con Suzanne y luego darle la bebida (12.10 p.m.); después seguir con el diálogo y ella nos mostrará una carta (12.20 p.m.). Luego regresar al salón de fumar y hablar con Tom por nuevos informes.

Ir al camarote de Fabiani y dialogar con él (12.30 p.m.).

Caminar hacia el camarote de Rebecca y observar por el ojo de buey que está encima de las redes de pescar (12.40 p.m.).

Luego dirigirse al camarote de Suzanne y Daphnee y, una vez allí, revisar integramente el guardarropa de la derecha.

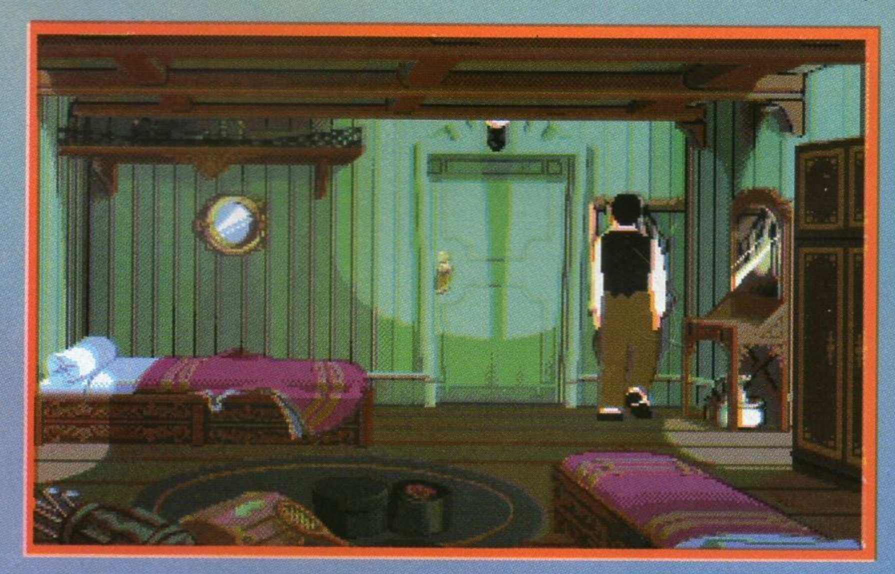
Buscar en la pila de ropa y, cuando encontremos un sobre, tomarlo y examinarlo (12.50 p.m.). Después ir directamente al camarote de Rebecca y dialogar con ella para recibir nueva información.

Nuevamente regresar a la cubierta superior y dialogar con Rose (1.00 p.m.).

Ir al bar y Suzanne nos dará nuevos informes.

Volver al salón comedor y Fabiani aportará nuevos datos para la investigación.

Regresar a la oficina de Niklos y



Hay algo en los bolsillos del piloto

hablar con Héctor, éste nos dará más información.

Ir al camarote de Suzanne y Daphnee y dialogar con esta última (1.10 p.m.).

Luego ir al hall trasero y hablar con Dick por más información.

Regresar al salón comedor y hablar con Fabiani. Durante la conversación preguntarle por el hijo de Agnes (1.20 p.m.).

Volver a la lavandería y buscar en el pote, tomar y revisar la llave.

Ir al camarote de Fabiani y buscar en el guardarropa, tomar y revisar el reloj de bolsillo que está debajo de la sotana (1.30 p.m.).

Al salir del camarote de Fabiani nos encontraremos con Julio. Consultarle a él por el reloj (1.40 p.m.).

Regresar a la oficina de Niklos y hablar con Héctor y consultarle sobre el juego de póker de Fabiani y el pleito entre Niklos y Fabiani (1.50 p.m.).

Ir a la cubierta superior, buscar hasta encontrar la maleta y luego tomar de ella la publicidad de armas (2.00 p.m.).

Hablar con Rose (2.20 p.m.).

Luego ir hasta el camarote de Tom, abrir el guardarropas y revisar las sábanas hasta encontrar la

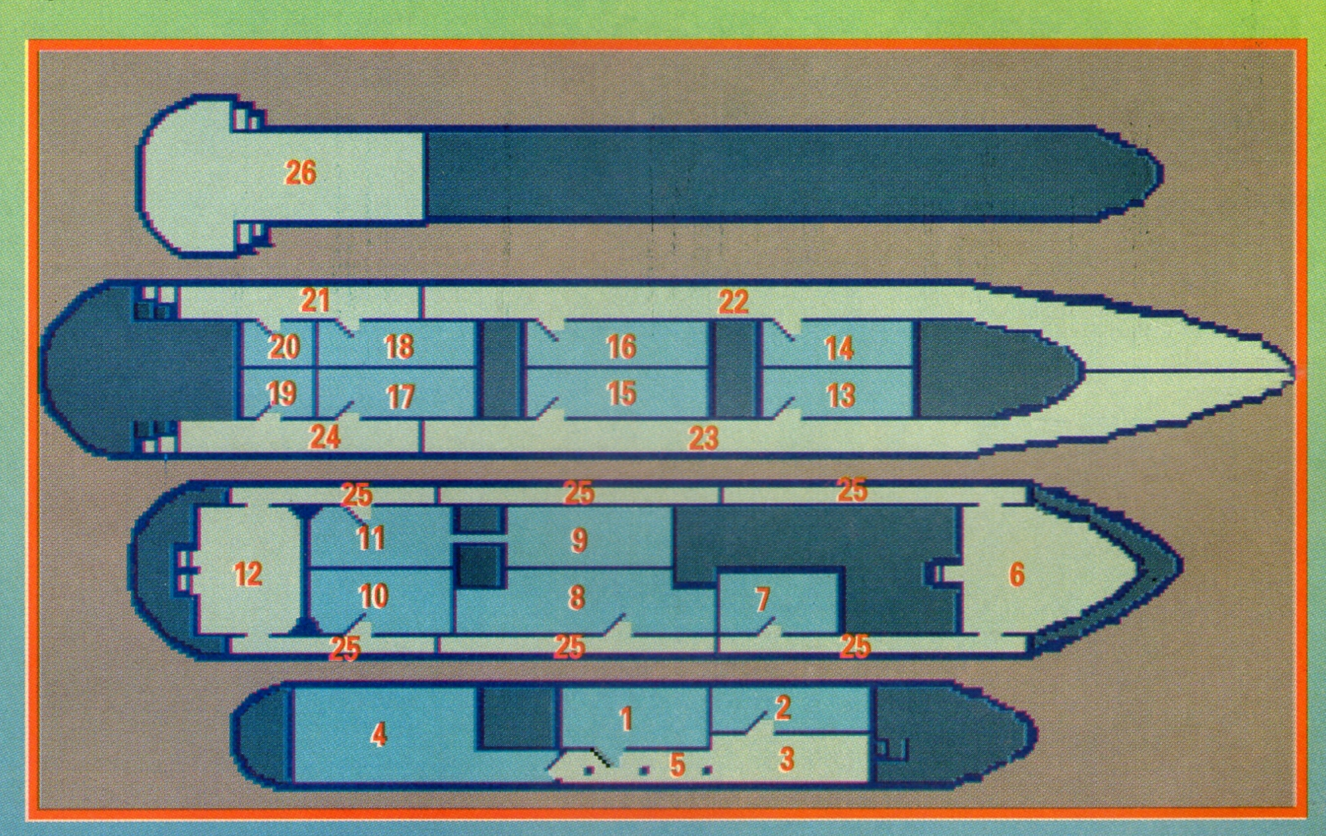
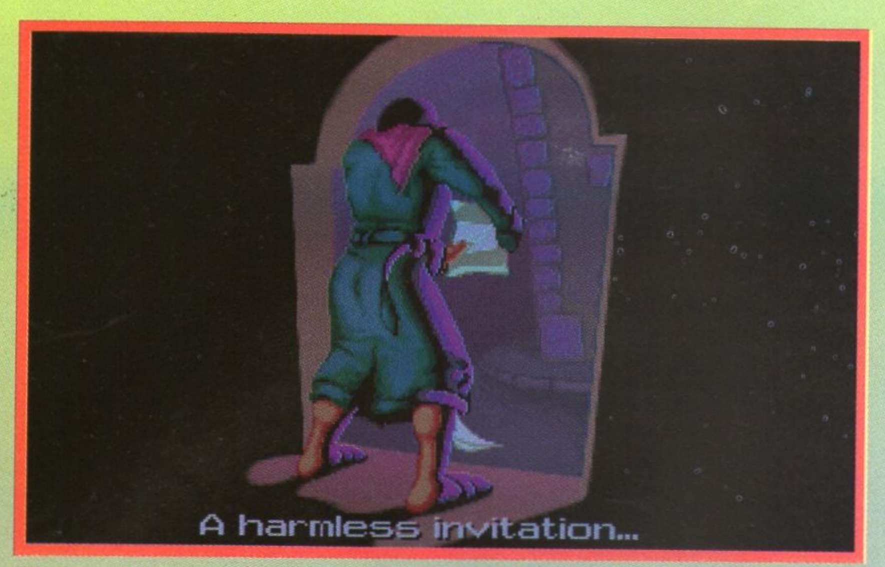


DIAGRAMA DEL BARCO

1 Oficina de Niklos Karaboudjan
2 Camarote del Mayordomo
3 Sala de máquinas
4 Bodega
5 Pasillo
6 Vestíbulo frontal
7 Lavandería
8 Cocina
9 Sala de fumadores
10 Restaurant
11 Bar
12 Vestíbulo trasero
13 Camarote del Capitán Simon Vanmuller
14 Camarote de Fabiani / Dick Schmock
15 Camarote de Tom y Rose Logan
16 Camarote de Daphne Karaboudjan / Suzanne Plum
17 Camarote de Raoul Dusentier / J. Esperanza
18 Camarote de Niklos y Rebecca Karaboudjan
19 Toilet
20 Toilet
21 Cubierta de popa (babor)
22 Cubierta de proa (babor)
23 Cubierta de proa (estribor)
24 Cubierta de popa (estribor)
25 Corredor
26 Cubierta superior



Muy temprano recibe la invitación a un viaje de placer...o eso cree

carta, cerrar la puerta del guardarropa y leer la carta (2.20 p.m.).

Regresar a la cubierta superior y en ese instante Suzanne caerá al mar; arrojar el salvavidas de la derecha (2.50 p.m.).

Suzanne se salva. Mostrarle la carta de Agnes (3.00 p.m.).

Ir hasta el camarote de Daphnee y Suzanne. Allí estará la cabina saqueada (3.10 p.m.).

Cerrar la puerta del guardarropa y tomar la caja de música, que está en el piso.

Abrir la caja de música, revisarla e introducir la pequeña llave, luego bloquear a la bailarina y girar la llave.

Tomar la carta que está en su interior y leerla (3.30 p.m.).

Regresar al bar y esperar a que alguien nos llame de afuera (3.40 p.m.).

Observar la acción (3.50 p.m.).

Luego tomar la cartera de Daphnee sobre el piso, atrás de Julio, después ir al camarote de Daphnee y hablar con ella sobre Suzanne. En ese momento recibiremos nueva información del caso; después consultarle sobre el testamento de Agnes. (4.00 p.m.).

Al salir dirigirse a la cubierta principal y caminar por ella hasta que cuatro personas nos llamen para darnos más información (4.20 p.m.).

Ir al hall trasero y dialogar con Dick (4.20 p.m.). Luego dirigirse al camarote de Julio y buscar una nota que está en el piso y leerla (4.20 p.m.).

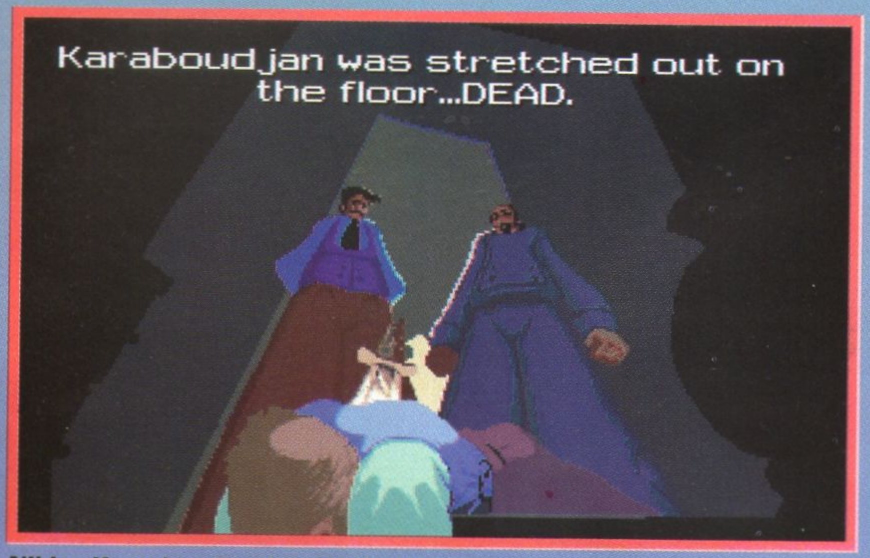
Ir inmediatamente al camarote del mayordomo y observar la acción (4.40 p.m.).

Después dirigirse a la cocina y tomar el abrelatas, allí abrir la puerta que está en el piso junto a la pileta y bajar por el montacargas.

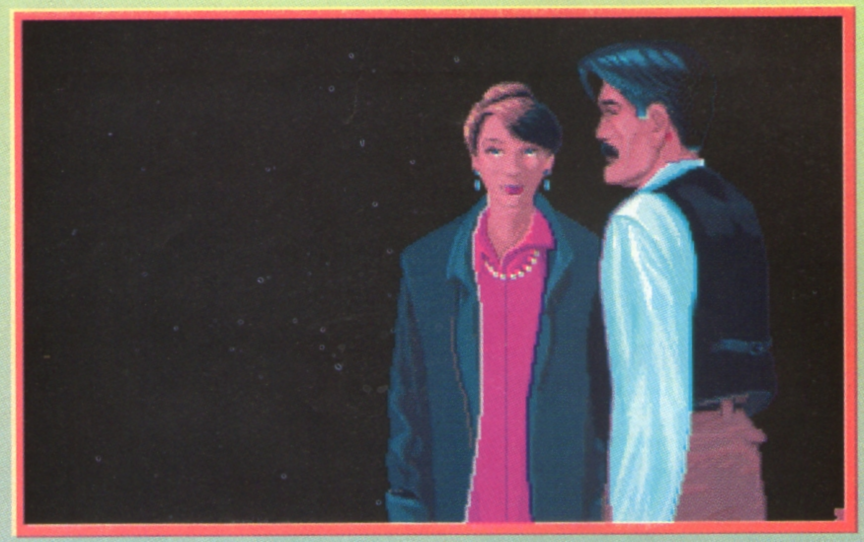
Tomar la barra de metal que se halla a la izquierda, junto a las cajas; revisar la que está en el medio, usar la barra para abrir la caja, tomar una lata y, luego de examinarla, usar el abrelatas.



Alguien llama a la puerta



Niklos Karanboudjan fue asesinado


Suzanne nos dará algunos datos para continuar con la investigación

Observar las tablas del piso que están levantadas (a la izquierda). Usar la barra de metal para abrirlas, correrse, mirar por el hoyo que queda en el piso y tomar el rollo de películas (4.50 p.m.).

Ir hasta la sala de máquinas, revisarla y luego tomar un destornillador que está sobre el cesto, junto a la puerta del camarote del mayordomo (5.00 p.m.).

Regresar a la sala de fumar y tirar del proyector. Revisarlo y colocar un rollo de película.

Usar el destornillador sobre los tornillos para sacar la tapa del proyector y poder accionar el switch (5.10 p.m.). Luego ir al salón posterior, allí Daphnee nos dará una carta de Suzanne (5.20 p.m.).

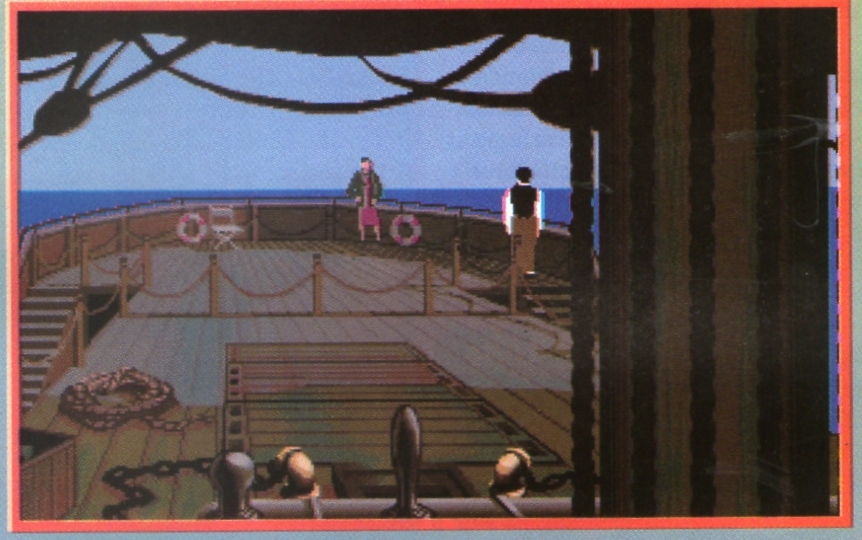
Dirigirnos al camarote de Suzanne y revisar su cuerpo (5.30 p.m.).

Ir inmediatamente a la cabina del Capitán y tomar el tercer libro del segundo estante (5.40 p.m.).

Abrir el libro y revisar dónde está la inscripción "INCAL", luego regresar a la oficina de Niklos y revisar los libros del tercer estante y acomodarlos de tal manera que formen la palabra "INCAL" dejando el primer espacio en blanco (5.50 p.m.).

Arrojar el jabón a través de la puerta secreta (6.00 p.m.).

Entrar en la habitación secreta y examinar el títere, mirar el póster (Ostrovich) y revisar al mafioso (6.10 p.m.).


En la cubierta nos encontramos con Suzanne

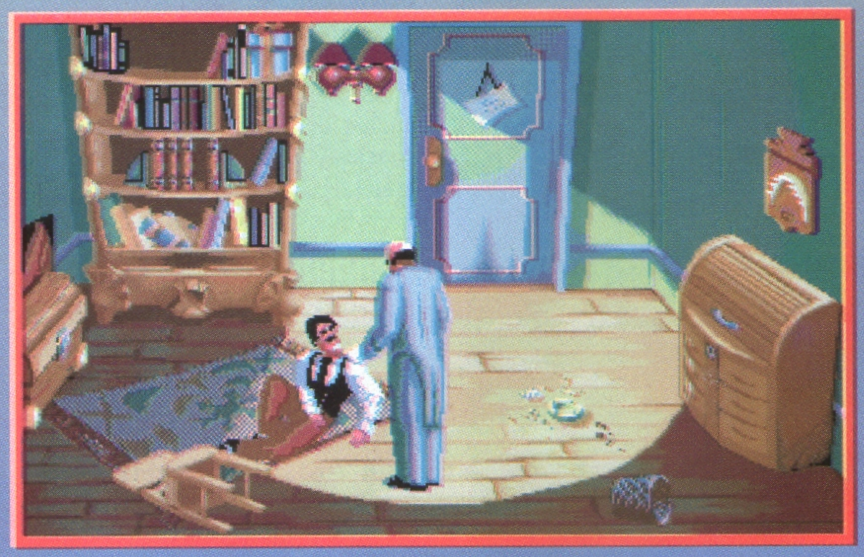
Tomar el títere (6.20 p.m.); luego ir al salón de fumar y mostrarle el títere a Daphnee (6.30 p.m.).

En ese instante llegará el Capitán para decirnos que el barco está amarrado en el puerto.

Todos serán reunidos y Raoul dirá quién es el asesino.

Ahora con su poder de deducción deberán ustedes mismos decidir quién es el asesino, aunque supongo que a esta altura ya sabrán que fue ... el autor del crimen.

HECTOR GABRIEL MAHMOUD


Con un gran dolor de cabeza se despierta el inspector Raoul

TRUCOS



WING COMMANDER I y II

En las páginas de nuestra revista ya lo hemos comentado en un par de oportunidades y no está de más volver a decir que son los mejores simuladores y arcade de naves espaciales.

Para los que no lo conocen, les comentamos que la compañía de software Origin ha lanzado estos dos productos lo suficientemente seguido como para que, no habiendo cesado el éxito del primero, ya estuviésemos jugando con la segunda parte del mismo.





Y luego salieron para acompañar estos dos productos una serie de misiones especiales

Para la segunda versión, en diskette aparte Speach de las misiones, para poder escuchar a los integrantes de nuestra flota y también la comunicación de nuestros enemigos, por medio de la placa Sound Blaster

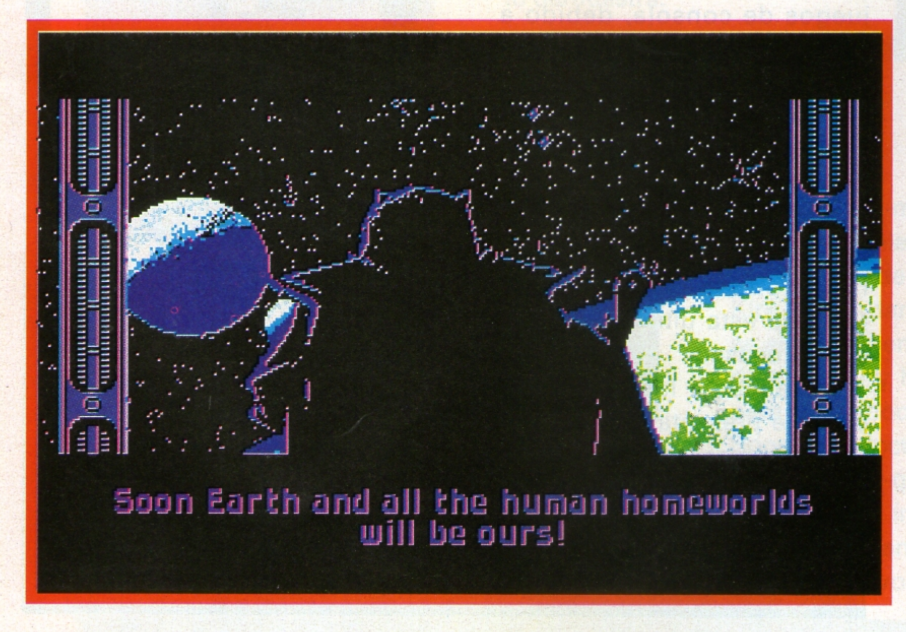
Y la ultima realización de esta compañía de software su aparición en disco láser, con las suficientes misiones como para disfrutarlo por mucho tiempo.

Origin ha logrado unos gráficos excelentes en los dos juegos y si se posee tarjeta de sonido, se puede escuchar dialogar a los distintos personajes y a la música, la que crea la atmósfera necesaria para lograr un muy buen realismo a las distintas animaciones o acciones del arcade.

La historia de este arcade comienza en el futuro, cuando luego de que los humanos lograron establecer un gran dominio por toda la galaxia, ésta se ve empañada por los ataques despiadados de una gran flota del planeta KILLRATY, dominado por una especie cercana a los felinos, de gran tamaño que han desarrollado no só-







lo sus cerebros, sino también un gran poderío bélico para conquistar la galaxia entera.

Los Killraty interceptaban e interrumpían el normal tránsito de mercadería entre los distintos planetas y en algunas oportunidades atacaban directamente a las indefensas naves llenando de terror a los habitantes de los distintos mundos que vagaban por el universo.

Nuestra misión en el WING COMMANDER I es la de defender y destruir a toda la flota de Killraty.

En la segunda aventura, en el WING COMMANDER II, los felinos vuelven totalmente fortalecidos y con nuevas armas para atacar las rutas de abastecimiento y amendretar a los habitantes de los distintos planetas.

Y nuestra nueva misión es la de defender a los demás habitantes de la galaxia y destruir a los KILLRATY, pero en esta oportunidad dos amigos lectores, PABLO y JUAN, nos hicieron llegar una gran ayuda para completar este gran arcade y por fin destruir toda la rebelion felina.

Cuando carguemos el juego, debemos, a continuación de tipear el nombre del programa (es decir WC para el primero y WC2 para el segundo programa de la serie), escribir Origin -K.

Para que sea más claro tipear lo siguiente: WC Origin -K o WC2 Origin -K, gracias a esto tendremos un escudo protector y nuestra nave no será destruida.

Pablo S. Funes y
Juan M.Rodriguez

para el
WING COMMANDER 1
WC Origin -K

para el
WING COMMANDER 2
WC2 Origin -K



NOTICIAS

DEL LIBRO A LA PANTALLA, DE PC

La mayoría de las personas que nunca han jugado una aventura, no tienen idea de los excelentes argumentos en los cuales éstas están basadas, algunas podrían llegar a ser exitosas películas o libros, ya que por suerte tenemos aventuras para todos los gustos desde ciencia ficción, policiales, de época y hasta eróticas, pero cada vez las distintas empresas dedicadas a realizarlas se esfuerzan por mejorar sus historias.

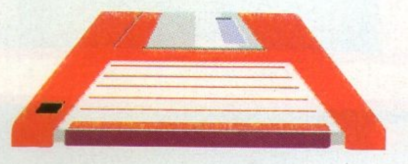
La compañía de software de entretenimiento, Electronic Arts, ha decido mejorar sus argumentos a tal punto que han adquirido los derechos de realizar una aventura basada en el famoso libro de ciencia ficción " Ringworld", de Larry Niven. Hasta el mismo autor participará en la realización y diseño del juego.

Ahora no sólo podremos disfrutar del libro, sino también tomar decisiones en la historia del mismo.



EL SOFTWARE QUE VENDRA

Ultimamente nos vimos invadidos por viejos éxitos televisivos o cinematográficos, que fueron realizados por nuevas generaciones, es decir que volvieron a nuestras pantallas con nuevas caras y jóvenes actores.



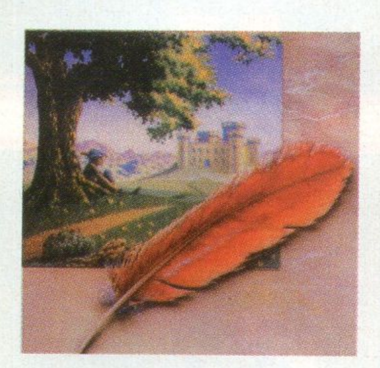
En el software de entretenimientos va a suceder lo mismo cuando llegue el otoño, debido a que Lucas Arts ha decidido sacar a la venta para esa época, la segunda parte de Maniac Mansion, que llevará por título DAY OF THE TENTACLE: Maniac Mansion II, la misma fue escrita por Tim Delacruz y Dave Grossman.

Los que ya hace un tiempo nos dedicamos a jugar esta aventura seguramente con cierta nostalgia iremos recorriendo las distintas pantallas de esta tan esperada segunda parte, tratando de hallar similitudes con su antecesor..

SIERRA AHORA EN CARTRIDGE

En los Estados Unidos hace ya un par de años que comenzó a decaer el consumo de juegos de consola, debido a que la producción de éstos no ofrecía una calidad aceptable y no lograban atraer a los jugadores. Debido a esta razón, y en un intento de volver a atraer al público, es que la empresa ICG, junto a SIERRA, comenzaron a convertir las aventuras de esta última para juegos de consola.

La calidad y las posibilidades que presentan las computadoras no es la misma que se tienen en una limitada consola de cartridge y, por esta razón, el pasado año Sierra cedió los derechos de fabricación a KONAMI de la aventura KING QUEST V para comercializarla para sus juegos de las consolas NINTENDO.

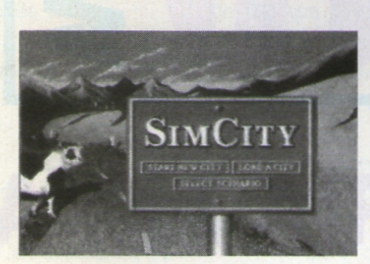


Ahora los usuarios de este tipo de entretenimientos podrá disfrutar de las excelentes aventuras de SIERRA.

NOTICIAS

SAQUEN EL SIMCITY, HOY TIENEN PRUEBA

La Universidad de Chicago ha realizado un convenio con MAXIS, para que esta compañía le entregase a sus estudiantes, pertenecientes a su centro de investigación de inteligencia artificial, copias del programa SIMCITY.



Con este software los jóvenes realizarán pruebas e investigaciones sobre las posibilidades que tiene el mismo con relación a la inteligencia artificial.

En esta prueba se desarrollarán distintos proyectos urbanos realizados por el hombre y observaran los mismos en el programa de Maxis. Esto le dará la posibilidad a los estudiantes de ver cómo la inteligencia artificial se comporta en comparación a la inteligencia humana.

El profesor de ciencias de la computación de dicha Universidad, el Dr. Kristian Hammon, decidió realizar este proyecto utilizando el SIMCITY, debido a que este programa no tiene fines deterninados, ni reglas predefinidas, el mismo se guía por los acontecimientos que van sucediendo; muy distinto a lo que sucede con el ajedrez por ejemplo, en el cual todas las partidas estan realizadas con anterioridad a los hechos y estudiadas todas las posibilidades.

Por lo tanto el software de entretenimiento sirve para muchas cosas más que su importante tarea de esparcimiento, por lo menos esta noticia, así lo demuestra.

SIM, SIM, SIM...

Simcity, Simeasrth, Moonbase, Simant, Civilization, etc., todos estos titulos de software de distintas compañías nos brindan la posibilidad de observar distintos hechos que en parte nosotros vamos realizando y otra parte el destino (o la simulación de él por medio de nuestra computadora quien es la encargada de guiarlo).

Pero luego de tantos años de tener estos juegos, faltaba algún simulador o ya estaban todos hechos...no la verdad que no.

La compañía de software CINEPLAY INTERACTIVE, sacó a la venta un nuevo simulador, en esta oportunidad es de elecciones presidenciales, el mismo se llama WILL VINTON¥S PLAYMATION y las primeras informaciones sobre este juego es que en su desarrollo se debe realizar una exitosa campaña electoral que nos lleve a ocupar la primera magistratura.

OH! NO MORE STARS TREK...

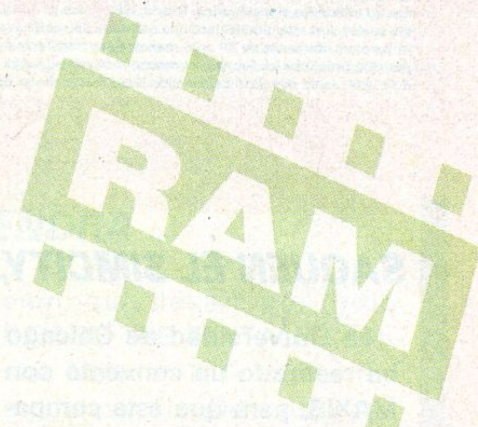
SPECTRUM HOLOBYTE, PARAMOUNT PICTURE y EDISON BROS. han firmado un convenio para producir el hardware y el software y realizar video juegos de realidad virtual, el tema principal de este arcade es la famosa serie STARS TREK, nueva generación.



El jugador podrá sentirse como si estuviera al mando en la misma nave Enterprise y podrá usar los mismos elementos y estar en los mismos lugares por donde caminara el ya veterano Capitan Kirk. Podrá dar órdenes desde el puente, o ubicarse al mando en la sala de máquinas junto al regordete Scotty y hasta teletransportarse a algún planeta desconocido acompañado del nuevo señor Spock o el doctor Mac Coy..

Todo esto que hasta hace apenas unos años atrás parecía imposible, pronto podremos hacerlo posible con tan sólo colocar una ficha en la ranura de estos nuevos equipos de realidad virtual.





MEMORIA EXPANDIDA Y MEMORIA EXTENDIDA 2DA Parte

Fernando J. Riccio

En esta segunda entrega y para completar la nota de la PC Juegos 7, a continuación entregamos un programa en lenguaje fuente, para controlar, verificar y utilizar la memoria expandida y la extendida. Para poder utilizar este programa se debe tipear y compilar el archivo fuente que a continuación les brindamos: el listado completo, en Turbo PASCAL de Borland. Una vez que esté programa esté compilado y convertido en un archivo ejecutable, es decir con extensión EXE, estará listo para usarlo.

```
Program TesteaMemoriaEMS;

 Uses
   Dos, Crt;

 Type
   String3 = String[3];

 Const
   EST_OK             = $00;
   INT_EMM            = $67;
   DIR_ENT_PAG        = $41;
   NUM_PAG_NO_ASIG    = $42;
   ASIG_PAG           = $43;
   MAP_DESMAP_HAN     = $44;
   DES_ASIG_PAG       = $45;
   OBT_VER_EMM        = $46;

 Var
   Version,
   NumeroDePaginas    : String3;
   Regs               : Registers;
   NumHandleEMM,
   DirBasEntPag,
   PagsRequeridas,
   PagFisica,
   PagLogica,
   CodError,
   PagsDisponibles,
   PagsTotales,
   i                  : Word;
   Ver                : Boolean;
   ExitSave: Pointer;

{Esta función convierte un número de 16 bits a su
equivalente hexa y lo devuelve en forma de cadena}

 Function Hexa(Operando : Word):String;
  Const
    Simbolos     :  Array[0..15]  of  Char  =
('0','1','2','3','4','5','6','7','8','9','A','B','C-
','D','E','F');
  Var
    Operando1 : Word;
    Numero    : String[4];
  Begin
```

```
      Numero := '';
      Operando1 := Operando;
      Numero := Numero + Simbolos[Operando1 shr 12];
      Operando := Operando1 and $0F00;
      Numero := Numero + Simbolos[Operando shr 8];
      Operando := Operando1 and $00F0;
      Numero := Numero + Simbolos[Operando shr 4];
      Operando := Operando1 and $000F;
      Numero := Numero + Simbolos[Operando];
      Hexa := Numero;
    End;
```

{Esta función verifica la existencia del EMM (controlador de memoria expandida). Para ello verifica la existencia de la cadena EMMXXXX0 que se encuentra en el segmento al que apunta la interrupción 67H,
[Segmento:000A]}

```
  Function ExisteEMM : Boolean;
    Var
      NombreIntr67     : String[8];
      Lugar            : Pointer;
      ii               : Word;
    Begin
      NombreIntr67 := '';
      GetIntVec(INT_EMM,Lugar);
      For ii := 0 to 7 do
      NombreIntr67       :=        NombreIntr67        +
Chr(Mem[Seg(Lugar^):(ii + $0a)]);
      If NombreIntr67 = 'EMMXXXX0' Then
      ExisteEMM := TRUE
      Else
        ExisteEMM := FALSE;
    End;
```

{Esta función determina que versión de EMM se encuentra en la memoria,los parámetros necesarios son:
AH : código de la función requerida, en este caso 46H
parámetros devueltos por la función:
AH : código de estado de ejecución de la función (0 = OK)
AL : bits 0 al 3, parte decimal de la versión
bits 4 al 7, parte entera de la versión}

```
  Function VersionEMM(Var Ver : String3) : Word;
    Var
      Regs : Registers;
    Begin
      With Regs do
        Begin
          AH := OBT_VER_EMM;
          Intr(INT_EMM,Regs);
          If AH = EST_OK Then
            Ver := Char((AL Shr 4) + 48) + '.' + Cha-
r((AL and $0f) + 48);
            VersionEMM := AH;
          End;
    End;
```

{Esta función determina el número de páginas totales de EMS que hay, y el número de páginas disponibles para utilizar.
parámetros para la función:
AH : código de la función requerida, en este caso 42H
parámetros devueltos por la función:
AH : código de estado de ejecución de la función (0 = OK)
BX : cantidad de páginas EMS disponibles para utilizar
DX : cantidad total de páginas EMS}

```
  Function PaginasEMSLibres(Var PagsDisp, PagsTot :
Word) : Word;
    Var
      Regs : Registers;
    Begin
      With Regs do
        Begin
          AH := NUM_PAG_NO_ASIG;
          Intr(INT_EMM,Regs);
          PagsDisp := BX;
          PagsTot := DX;
          PaginasEMSLibres := AH;
        End;
    End;
```

{Esta función se utiliza para asignar el número de páginas que vamos a utilizar.
parámetros para la función:
AH : código de la función requerida, en este caso 43H
BX : número de páginas que necesitamos
parámetros devueltos por la función:
AH : código de estado de ejecución de la función (0 = OK)
DX : número de Handle}

```
  Function AsignarPaginasEMS(NumPags : Word; Var Handle
: Word) : Word;
    Var
      Regs : Registers;
    Begin
      With Regs do
        Begin
          AH := ASIG_PAG;
          BX := NumPags;
          Intr(INT_EMM,Regs);
          Handle := DX;
```

```
          AsignarPaginasEMS := AH;
        End;
    End;

  {Esta función se utiliza para mapear páginas lógicas
en páginas físicas de la EMS.
        parámetros para la función:
        AH : código de la función requerida, en este
caso 44H
        AL : número de página física
        BX : número de página lógica
        DX : número de handle
        parámetros devueltos por la función:
        AH : código de estado de ejecución de la fun-
ción (0 = OK)}

  Function MapearPaginasEMS(Handle,PagLog,PagFis :
Word) : Word;
    Var
      Regs : Registers;
    Begin
      With Regs do
        Begin
          AH := MAP_DESMAP_HAN;
          AL := PagFis;
          BX := PagLog;
          DX := Handle;
          Intr(INT_EMM,Regs);
          MapearPaginasEMS := AH;
        End;
    End;

  {Esta función se utiliza para desasignar las páginas
que se solicitaron al EMM.
        parámetros para la función:
        AH : código de la función requerida, en este
caso 45H.
        DX : número de handle.
        parámetros devueltos por la función:
        AH : código de estado de ejecución de la fun-
ción (0 = OK)}

  Function DesasignarPaginasEMS(Handle : Word) : Word;
    Var
      Regs : Registers;
    Begin
      With Regs do
        Begin
          AH := DES_ASIG_PAG;
          DX := Handle;
          Intr(INT_EMM,Regs);
          DesasignarPaginasEMS := AH;
        End;
    End;
  {Esta función se utiliza para obtener la dirección de
entorno de las páginas físicas.
        parámetros para la función:
        AH : código de la función requerida, en este
caso 41H
        parámetros devueltos por la función:
        AH : código de estado de ejecución de la fun-
ción (0 = OK)
        BX : segmento de la dirección de entorno de
página}

  Function ObtenerDirEntornoPag(Var DirEntPag : Word) :
Word;
    Var
      Regs : Registers;
    Begin
      With Regs do
        Begin
          AH := DIR_ENT_PAG;
          Intr(INT_EMM,Regs);
          DirEntPag := BX;
          ObtenerDirEntornoPag := AH;
        End;
    End;

  {$F+}
  Procedure Salida;
    Begin
      If ExitCode <> 0 Then
        TextMode(LastMode);
      If ErrorAddr <> nil Then
        Begin
          Writeln('Se ha producido un error irrecu-
perable y desconocido en la ');
          Writeln('dirección : ',Seg(ErrorAddr^)
,':',Ofs(Erroraddr^),' cuyo código es : ',ExitCode);
        End;
      Case ExitCode of
        1 : Writeln('El controlador de memoria
expandida LIM no está instalado!.');
        2 : Begin
          Writeln('No fue posible determinar la ver-
sión de EMS.');
          Writeln('El código de error reportado fue:
',Hexa(CodError),'.');
          End;
        3 : Begin
          Writeln('No fue posible determinar la can-
tidad de página(s) de EMS.');
          Writeln('El código de error reportado fue:
',Hexa(CodError),'.');
          End;
        4 : Begin
          Writeln('No fue posible asignar las pági-
na(s) requerida(s) de EMS.');
          Writeln('El código de error reportado fue:
',Hexa(CodError),'.');
          End;
```

```
        5 : Begin
            Writeln('No fue posible obtener la
dirección de entorno de página.');
            Writeln('El código de error reportado fue:
',Hexa(CodError),'.');
          End;
        6 : Begin
            Writeln('No fue posible mapear la(s) pági-
na(s) física(s) en las página(s) lógica(s).');
            Writeln('El código de error reportado fue:
',Hexa(CodError),'.');
          End;
        7 : Writeln('Error al testear la memoria
EMS!.');
        8 : Begin
            Writeln('No fue posible desasignar la(s)
página(s) asignada(s).');
            Writeln('El código de error reportado fue:
',Hexa(CodError),'.');
          End;

      End;
      ErrorAddr := nil;
      ExitProc := ExitSave;
    End;
  {$F-}
  Begin
    ExitSave := ExitProc;
    ExitProc := @Salida;
    ClrScr;
    If Not(ExisteEMM) Then
      Halt(1);
    CodError := VersionEMM(Version);
    If CodError <> EST_OK Then
      Halt(2)
    Else
      Begin
        Writeln('El controlador de memoria expandida
LIM versión ', Version,' está listo para su uso.');
        Writeln;
      End;
    CodError := PaginasEMSLibres(PagsDisponibles,
PagsTotales);
    If CodError <> EST_OK Then
      Halt(3)
    Else
      Begin
        Writeln('Existen en total ',PagsTotales, ' pá-
gina(s) libre(s) de memoria EMS (',PagsTotales * 16,'
Kbytes).');
        Writeln('Hay ',PagsDisponibles, ' página(s)
disponible(s) para nuestro uso (', PagsDisponibles *
16,' Kbytes).');
        Writeln;
      End;
    CodError := AsignarPaginasEMS(1,NumHandleEMM);
    If CodError <> EST_OK Then
      Halt(4);
      CodError := ObtenerDirEntornoPag
(DirBasEntPag);
    If CodError = EST_OK Then
      Begin
        Writeln('La dirección de entorno de página es
',
    Hexa(DirBasEntPag),'H.');
        Writeln;
        End
      Else
        Halt(5);
    PagLogica := 0;
    PagFisica := 0;
    CodError := MapearPaginasEMS(NumHandleEMM,
PagLogica,PagFisica);
    If CodError = EST_OK Then
      Begin
        Writeln('La página lógica 0 fue correctamente
mapeada en la página física 0.');
        Writeln;
        Writeln('Testeando Memoria EMS');
      End
    Else
      Halt(6);
    For i := 0 to 16383 do
      Mem[DirBasEntPag:i] := Lo(i);
    Ver := TRUE;
    i := 0;
    While (Ver) and (i < 16384) do
      Begin
        If Mem[DirBasEntPag:i] <> Lo(i) Then
          Ver := FALSE;
        Inc(i);
      End;
    If Not Ver Then
      Halt(7)
    Else
      Begin
        Writeln('Memoria EMS OK!.');
        Writeln;
      End;
      CodError := DesasignarPaginasEMS
(NumHandleEMM);
    If CodError = EST_OK Then
        Writeln('La(s) página(s) EMS utilizada(s)
ha(n) sido correctamente liberadas.')
      Else
        Halt(8);
  End.
```

HISTO


Harry RESET
el expeditivo
el protagonista eres tú
¡HARRY! ¡LLEGAS JUSTO A TIEMPO! ¡PASA! DISCULPA QUE TARDARA EN ABRIRTE PERO ADIVINA QUE ESTOY HACIENDO...
HOLA MARTY.
guión y dibujos Sardá


ESTOY JUGANDO A UNO DE ESOS JUEGOS DE AVENTURAS GRÁFICAS DE LOS QUE TÚ ERES EXPERTO...


NO SE SI LO TIENES. MIRA: EL PROTAGONISTA, QUE EN DEFINITIVA ES UNO, DEBE ENCONTRAR LA MANERA DE SALIR CON VIDA DEL "LABERINTO INFINITO DE RAGNAROK"

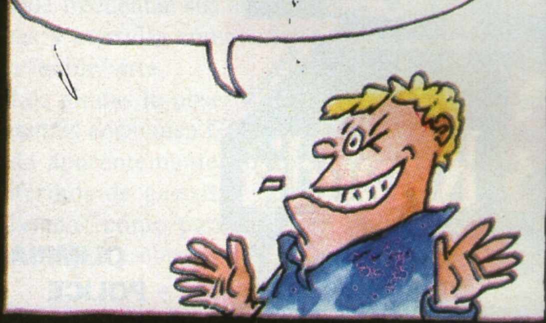

COMO VERÁS, LOS GRÁFICOS SON SORPRENDENTES POR SU REALISMO... Y HASTA LE PONES TU PROPIO NOMBRE AL PERSONAJE PARA QUE LA IDENTIFICACIÓN SEA TOTAL!

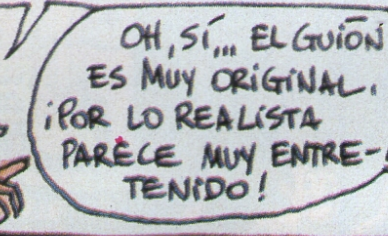

AHORA ESTOY EN LA PARTE EN QUE DEBO ENCONTRAR UN PASE PARA ACCEDER A LOS ASCENSORES Y CAMBIAR DE NIVEL...


¡ESTAS AVENTURAS GRÁFICAS DONDE UNO DECIDE LO QUE HAY QUE HACER Y DECIR, TE HACEN SENTIR COMO EL VERDADERO PROTAGONISTA!


ERES TÚ EL QUE TIENE QUE RESOLVER LOS PROBLEMAS QUE VAN SURGIENDO A MEDIDA QUE AVANZAS EN EL JUEGO. ALGUNOS SON DIFÍCILES, PERO TODO TIENE SOLUCIÓN. SÓLO ES CUESTIÓN DE PENSAR LÓGICA Y CUIDADOSAMENTE...
CUIDADO AHÍ...


Y SI TE MATAN... ¡NO HAY PROBLEMA! CARGAS DE NUEVO EL JUEGO Y VUELVES A EMPEZAR... NO LOGRARÁS PASAR DE NIVEL SI NO RESUELVES LOS PROBLEMAS QUE DEJASTE PENDIENTES EN LA VIDA ANTERIOR...
ES EL KARMA...
¿QUE DIJISTE?
OH... NADA.. PARECE BUENO... ¿EH? A VER SI CONOCES ÉSTE: EL PROTAGONISTA SE QUEDA AL PRINCIPIO DEL JUEGO SIN ESPOSA Y SIN EMPLEO...
EY! MIRA ESTO!

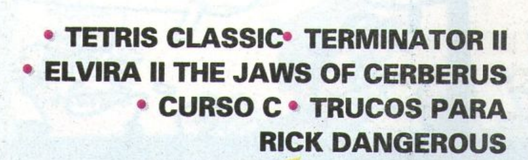

ENTONCES, TIENE QUE RECOMPONER SU VIDA SENTIMENTAL LUEGO DE 20 AÑOS DE CASADO CON LOS CONSIGUIENTES ENREDOS...


Y TAMBIÉN CONSEGUIR TRABAJO, REBUSCÁNDOSELAS COMO PUEDA, PARA LLEGAR A FIN DE MES... ADEMÁS, AL NO TENER UN PESO, DEBE MUDARSE A UN BARRIO DE MALA MUERTE, DONDE ABUNDAN LOS DELINCUENTES, QUE NO LE HARÁN LA VIDA FÁCIL...
OH, SÍ... EL GUIÓN ES MUY ORIGINAL. ¡POR LO REALISTA PARECE MUY ENTRETENIDO!

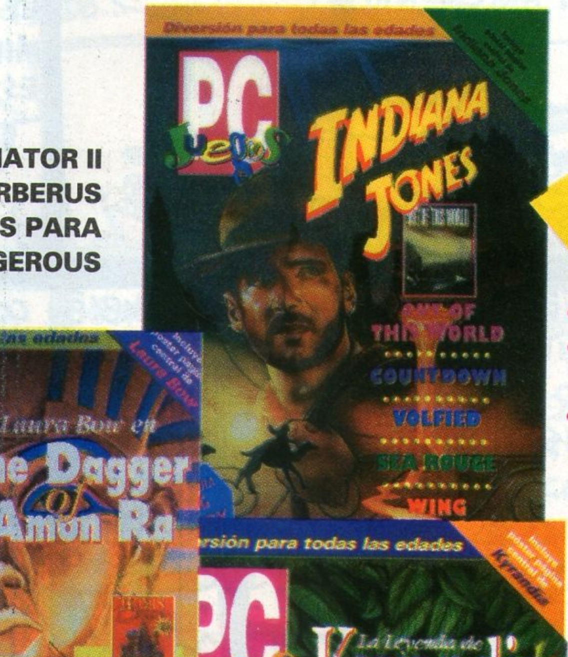

ME ALEGRO QUE LO VEAS DE ESE MODO... AQUÍ ESTÁ LA CARTA DE TU MUJER, Y EL TELEGRAMA DE TU TRABAJO. LOS ENCONTRÉ EN EL PORCHE CUANDO TOQUÉ A LA PUERTA...


VAMOS MARTY... NO TE PONGAS ASÍ... ¿NO ES ACASO LO QUE QUERÍAS? EL PROTAGONISTA ERES TÚ...

Nros ATRASADOS



• TETRIS CLASSIC • TERMINATOR II
• ELVIRA II THE JAWS OF CERBERUS
• CURSO C • TRUCOS PARA RICK DANGEROUS



• OUT OF THIS WORLD
• VOLFIED
• SEA ROUGE
• COUNTDOWN
• WING COMMANDER 2
• TRUCOS PARA WING OF FURY

Diversión para todas las edades

PC Juegos

Las aventuras de Willy Beamish

INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA

PIPE DREAM

ROAD & TRACK GRAND PRIX

CIVILIZATION

TRUCOS PARA PRINCE OF PERSIA 1.3

Diversión para todas las edades

PC Juegos

La Leyenda de Kyrandia

OLIMPIADAS 92

POLICE QUEST III "THE KINDRED"

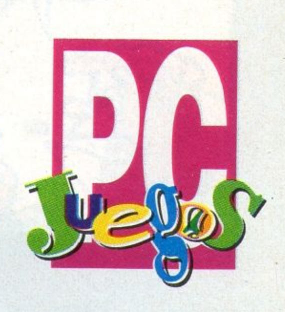
CASTLE WOLFENSTEIN 3D

Trucos para LARRY 1

• OLIMPIADAS
• POLICE QUEST III "THE KINDRED"
• CASTLE WOLFENSTEIN III
• TRUCOS PARA LARRY 1

INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA • PIPE DREAM
• ROAD & TRACK GRAND PRIX • CIVILIZATION
• TRUCOS PARA PRINCE OF PERSIA 1.3

SI A USTED LE FALTA ALGUNO DE LOS EJEMPLARES DE PC JUEGOS Y NO LOS ENCUENTRA EN LOS KIOSKOS, ACERQUESE HASTA NUESTRAS OFICINAS EN ALSINA 2129 PRIMER PISO, CAPITAL, Y ADQUIERALO AL PRECIO DE TAPA.



MONKEY ISLAND I

de Lucas Arts

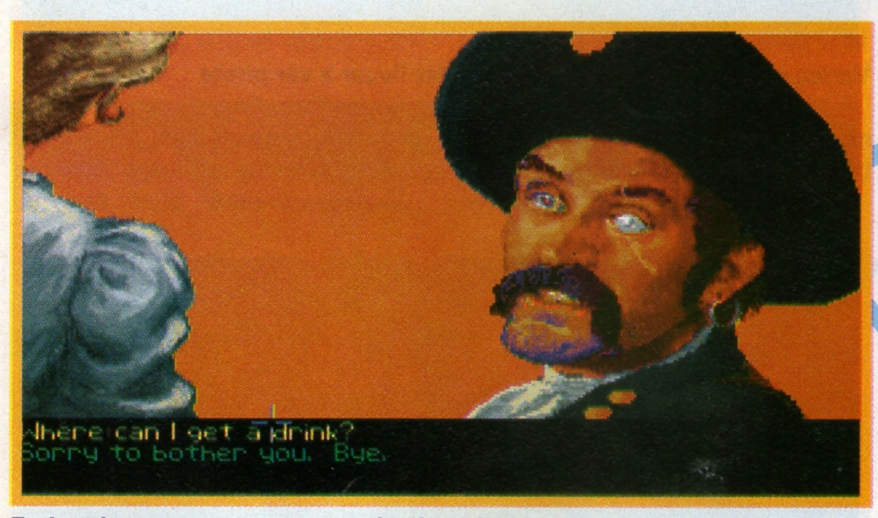
Todos alguna vez a través del cine o la literatura nos sumergimos en el interesante mundo de los piratas y corsarios. Patas de palo, garfios, galeones, fanta smas, tesoros, islas forman parte de ese mundo mágico que hizo volar nuestra imaginación más de una vez.

Aquí, a través de la computadora, ingresamos a ese mundo de la mano del joven Guybrush Treepwood, habitante de la isla Melee del mar Caribe, quien al comienzó del juego ingresa en una taberna típica donde frecuentan sus admirados piratas y consulta cómo iniciarse en tan "noble" arte.

Los piratas lo observan risueños, mientras consumen GROG, una bebida aparentemente no apta para enfermos de gastritis, que es tan "liviana" como para disolver los metales sin problemas.



Guybrush llega al mirador



En la taberna conversa con todos los piratas

La iniciación en el arte de ser pirata exige realizar varias pruebas, y poco a poco llegaremos a explorar islas misteriosas, combatir contra piratas fantasmas comandados por el siniestro capitán Lechuck e inclusive tener contacto con una hechicera vudú.

La firma LUCASFILMS propone un juego de aventuras interactivo muy interesante y divertido para toda la familia.

Las características de este juego son bastante particulares y vale la pena detallarlas. Para comandar al héroe de la historia, aparece en pantalla un menú de verbos tales como mirar, tomar, dar, empujar, usar, hablar que se aplican a los objetos que aparecen en pantalla utilizando el teclado o el mouse, que proporciona más agilidad de manejo y además no es necesario saber distintos verbos para realizar la misma actividad.

A medida que tomamos objetos, aparece un inventario al que podemos recurrir para utilizarlo cuando lo creamos necesario.

Si utilizamos un elemento en un objeto no correspondiente Guybrush nos indicará que no va a dar resultado.

En este juego la inventiva y creatividad se exigen al máximo por parte del jugador, ya que las soluciones no son sencillas ni directas, sino que por el contrario son tan variadas como la imaginación.

A fuerza de prueba y error y una dosis de paciencia, se llegan a resolver las situaciones poco a poco.

Una ventaja que posee el juego es que nunca haremos algo que nos signifique la muerte o el final del juego como en otros casos (por ejemplo, los juegos de Sierra).

La facilidad de grabar el juego se aplica solamente para no repetir lo

hecho anteriormente y no como prevención de un desastre como en otro tipo de juegos.

El juego utiliza el humor en muchas partes tanto en los gráficos como en los textos, lo que lo hace agradable y llevadero al mismo tiempo, y es atrapante en la medida que resolvemos misterios y descubrimos nuevos para resolver.

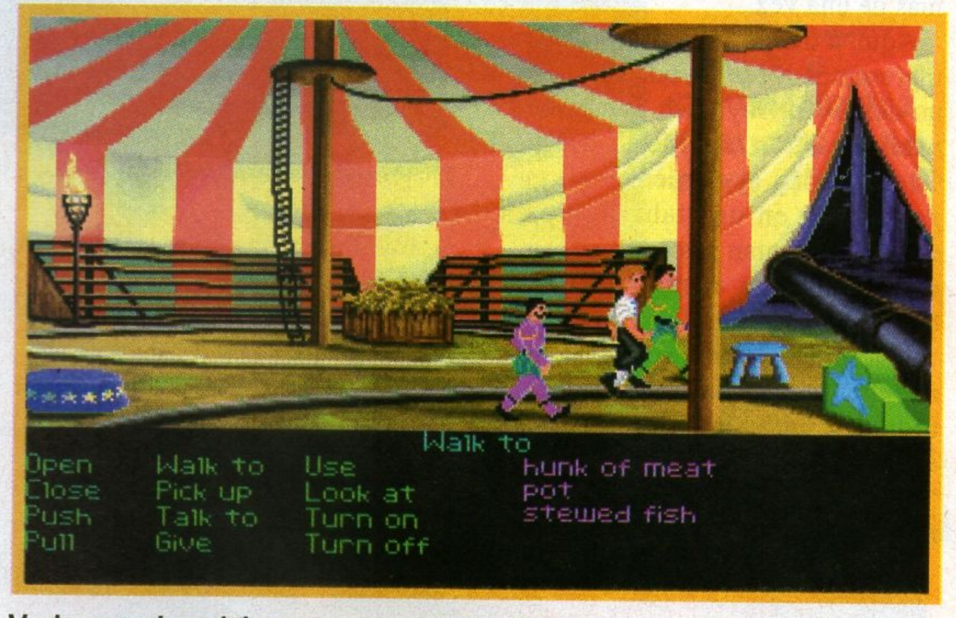
También es importante destacar que los diálogos, tal como ocurre en MONKEY ISLAND II, se realizan a través de opciones. En estos casos es conveniente observar la elección de la frase para obtener el efecto deseado. Con respecto a MONKEY II, si alguien comenzó en orden inverso, es decir resolviendo primero ese juego, le resultará mucho más sencillo resolver esta primera parte, aunque lo aconsejable y lógico es comenzar por MONKEY I para iniciarse de pleno en la historia.

Un consejo útil es no desesperar ante situaciones aparentemente insolubles ya que todo está contemplado y tiene su salida (lógica o no).

El juego tiene una versión exclusiva para VGA y otra en castellano. Se instala en disco rígido y tiene protección por manual (bastante original por cierto).



El camino a la taberna de los piratas que está en el muelle



Varias pruebas debe pasar para poder llegar a ser pirata

SOLUCIONES

Corriendo el riesgo de ser recurrente vuelvo a insistir sobre la misma apreciación inicial de las soluciones para juegos de aventuras.

El placer y el sentido de este tipo de juegos es jugarlo, exprimirse las neuronas y sentir el placer de ir resolviendo poco a poco acertijos y situaciones que, por otra parte, son la especialidad de LUCAS ARTs y no resolverlo siguiendo al pie de la letra estas soluciones.

El no poder avanzar en el juego luego de reiterados intentos y la frustación que conlleva nos da pie para brindarles estas soluciones (o guías como quieran llamarlas) con el propósito que sean consultadas en caso de "emergencia" y no sean utilizadas como una receta de cocina ya que el juego pierde todo o buena parte de su encanto.

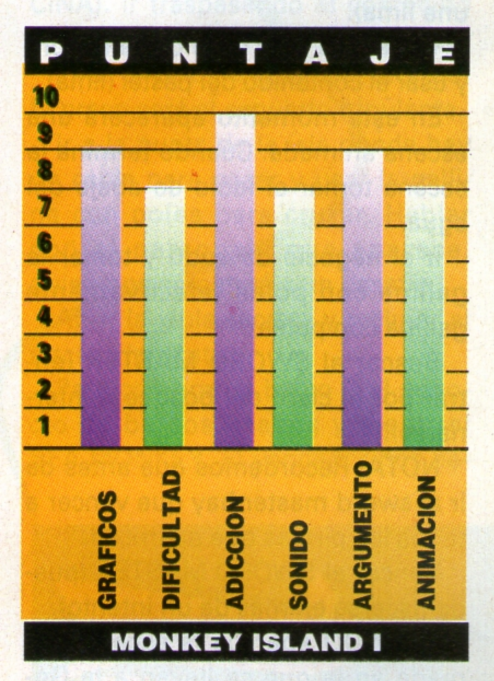
Lo que aquí brindamos constituye una guía completa para resolver todos los acertijos del juego. En algunas partes deberán poner parte de



Hablar con la bruja vudoo, lo ayudará en su travesía

su esfuerzo (como en el caso de los diálogos) hasta obtener el resultado deseado, lo cual realmente no es difícil y requiere un mínimo de criterio.

Hechas estas salvedades vayamos a nuestra guía, deseando que



resuelvan el juego por esfuerzo propio en la medida de lo posible.

PRIMERA PARTE ISLA MELEE

Hablar con los piratas de la taberna y consultarles sobre todo lo que nos parezca interesante, especialmente las condiciones para convertirse en piratas. Ir a la cocina y tomar la cacerola (POT) que encontraremos. Tomar carne y dirigirse hacia afuera jugando con la tabla floja para espantar al pájaro que aparece.



Los piratas están reunidos en la taberna

Tomar el pescado que está sobre las tablas; luego de burlar al pájaro. Irse de la taberna y tomar hacia la izquierda, saliendo del pueblo hasta que estemos situados sobre el mapa en el cual elegiremos el lugar para ir.

Dirigirse al puente custodiado por un monstruo y darle el pescado.

Volver al camino y dirigirse hacia donde aparecen unas luces hasta encontrar un circo. Hacer la prueba del cañón con la cacerola en la cabeza (USE POT) de acuerdo con los requerimientos de los personajes del circo que nos ofrecerán dinero a cambio de dicha hazaña. Tendremos dinero que nos resultará sumamente útil de aquí en más. Ir al pueblo nuevamente y dirigirse a un negocio atendido por un viejo un tanto cascarrabias. Allí debemos realizar las siguientes compras:

Comprar pastillas

Comprar la espada

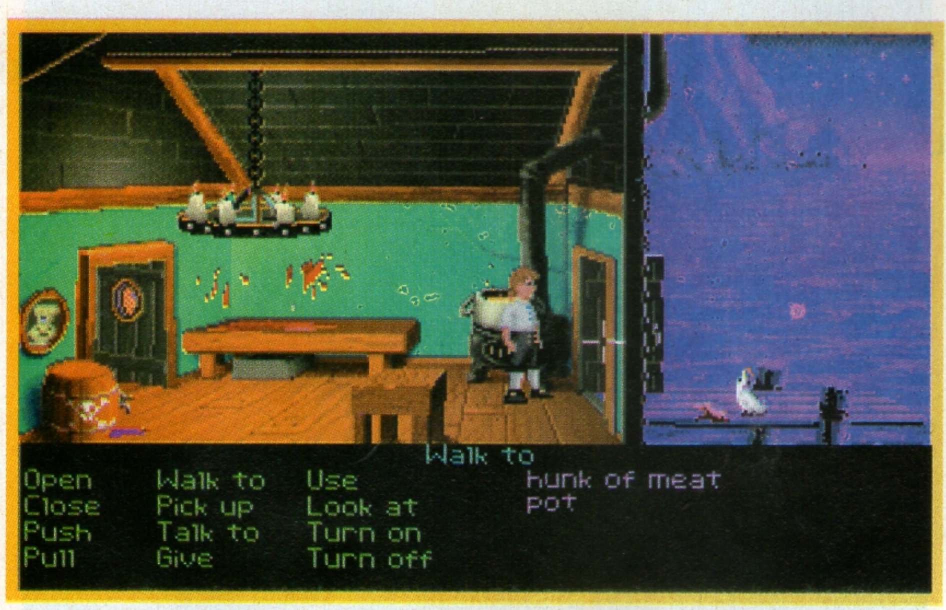


Comprar la pala

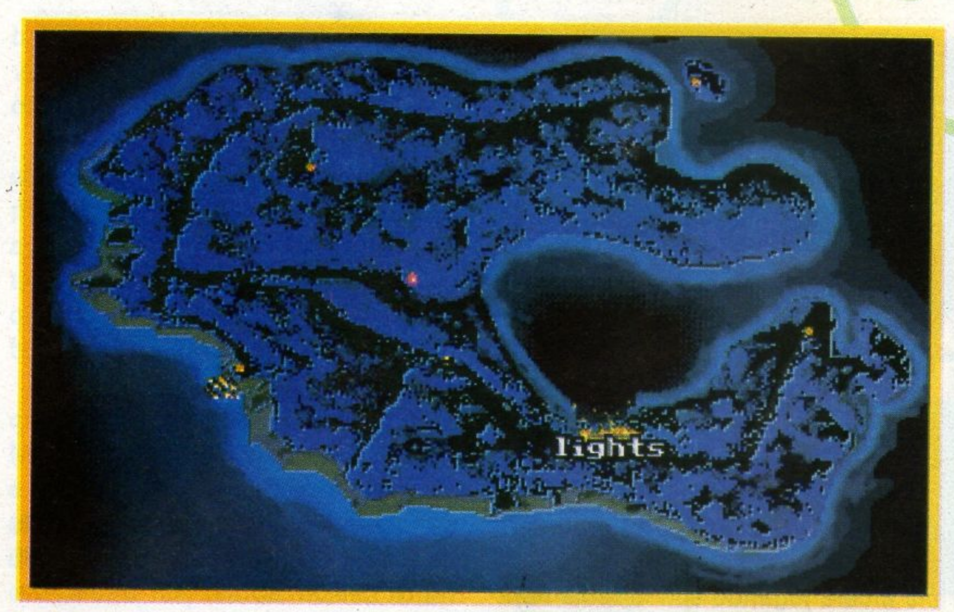
Salir de la tienda y dirigirse al ciudadano de Melee que nos ofrece un mapa.

Comprar el mapa al ciudadano.

Salir nuevamente al mapa y dirigirse a la derecha del mismo hasta llegar a la casa del profesor de esgrima. El mismo nos dará unas clases a cambio de nuestro pago. En este juego los duelos se ganan contestando correctamente el insulto que profiere nuestro ocasional adversario e insultándolo de modo que no



Tomar de la cacerola la carne y el pez que está afuera, son muy importantes



La isla Melée

pueda dar la respuesta correcta.

De aquí en más nos encontraremos con piratas a los cuales debemos desafiar.

De cada duelo aprenderemos nuevos insultos y nuevas respuestas a cada uno de ellos. Como mencionamos al principio, esta parte requiere un poco de ejercitación hasta lograr vencer a todos los contrincantes. Cuando ello ocurra nos sugerirán que visitemos al SWORD MASTER o maestro de la espada.

La cantidad de duelos que deberemos realizar depende de nuestro tino para contestar insultos, lo cual nos llevará un cierto "training".

Mientras tanto debemos ir al lugar indicado como claro del bosque. Tomar las flores amarillas e internarse en el bosque. Aquí aparece un pequeño laberinto fácilmente sorteable hasta que llegamos al otro extremo donde hay carteles que indican la existencia de un tesoro. Al pasar por el bosque deberemos mover una señal para poder cruzar un precipicio.

Ir al otro extremo y desenterrar el tesoro (una camisa).

Ahora podemos intentar ir a la casa de la Gobernadora, cuya entrada está vigilada por unos perros nada amistosos.

Usar la carne mezclada con las flores amarillas para drogar a los perros de la Gobernadora, con lo cual podremos entrar cuando querramos.

Antes de entrar en esta casa, podemos ir a la cárcel de la isla y hablar con el preso, a quien previamente hay que darle pastillas para el mal aliento.

Ir a la casa de la Gobernadora y tomar todo lo posible, especialmente el repelente de roedores.

Ir al encuentro del preso y darle el repelente para ratas, quien nos dará un pastel a cambio.

Abrir el pastel (encontraremos una lima).

Volver a la casa de la Gobernadora y usar el contenido del pastel (lima).

En este momento aparecerá una escena animada. Cuando termina la escena tomar el ídolo de abajo del agua.

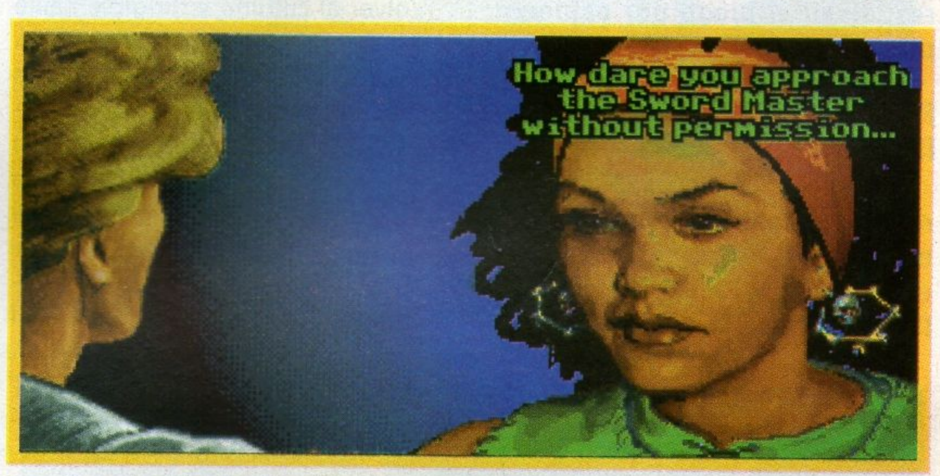
Ir al negocio de vudú y tomar la gallina con polea (efectivamente gallina con polea).

Buscar al SWORD MASTER (entrar por el claro del bosque e internarse).

NOTA: Recordemos que antes de ir al sword master hay que vencer a todos los piratas que aparecen.

Vencer al SWORD MASTER (puede hacerse en más de un intento).

CUANDO aparece la escena animada en la que se llevan a la Go-



La gitana habla con Guybrush



En el puerto donde venden barcos usados

bernadora se deben reclutar tres tripulantes para salvarla.

Uno es SWORD MASTER. Otro es el preso. Para liberarlo ir a la taberna cuando está vacía y tomar todos los jarros de GROG vacíos.

Llenar uno con GROG (EN LA COCINA). Ir traspasando el contenido cuando se van fundiendo los vasos.

Tirar el GROG A LOS BARROTES. El preso será el segundo tripulante.

Ir a la punta de la isla donde hay un cable para pasar y usar la gallina con polea para cruzar. Hablar con el personaje que aparece, quien nos someterá a un desafío.

Abrir la jaula secreta y reclutar al tercer tripulante.

Para comprar el barco ir al negocio de barcos usados y elegir el SEA MONKEY. El vendedor nos pedirá una nota de crédito para comprarlo. Ir al negocio del viejo y pedirle una nota. Cuando va a la caja fuerte tomar nota de la forma en que mueve la palanca.



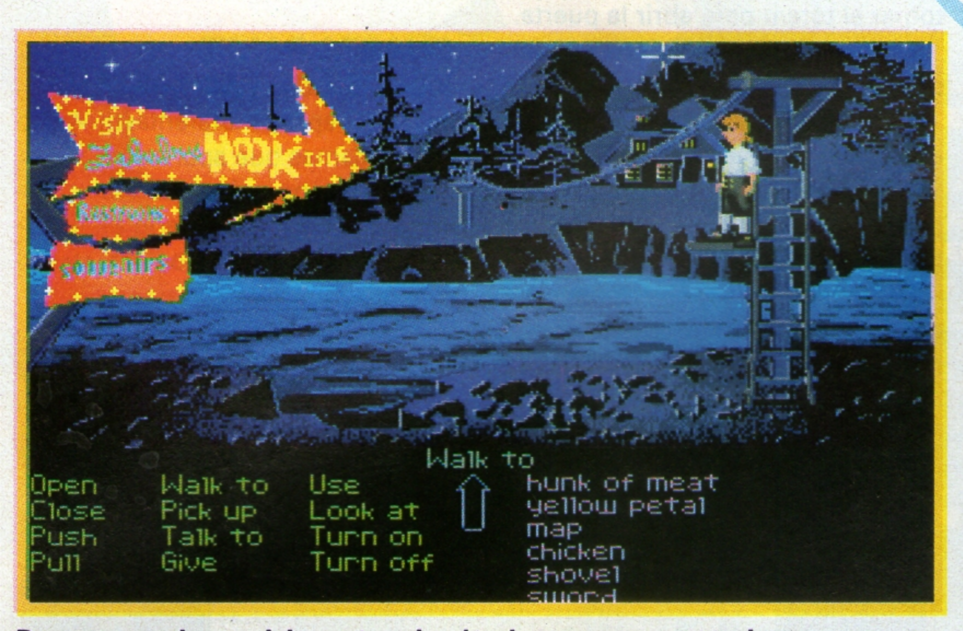
Si el diálogo es el correcto sacaremos mucho provecho de la conversación con la gitana

Decirle que vaya a buscar al SWORD MASTER.

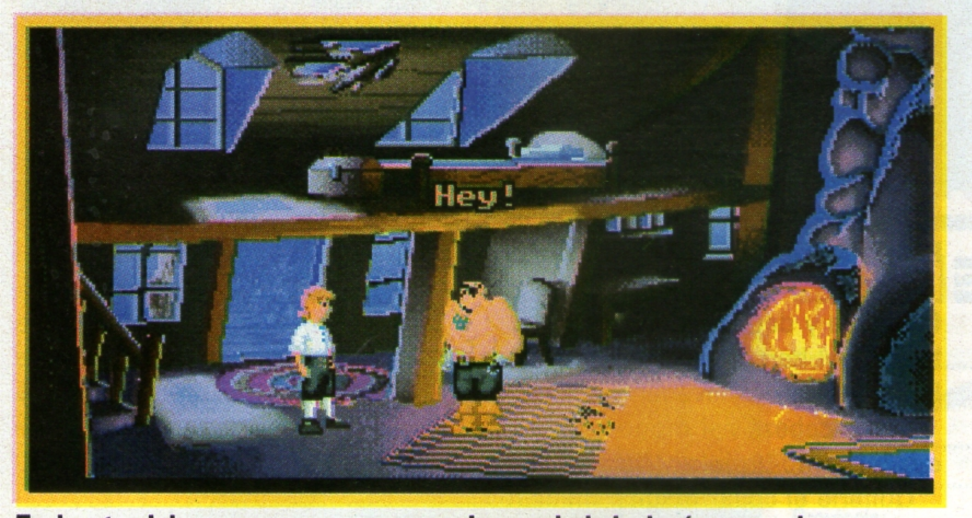
Cuando sale abrir la caja y tomar la nota de crédito.

Ir al vendedor (Stanley) y regatear el precio quitando extras del barco hasta que lo venda.

Cuando se consigue el objetivo de comprar el barco y haber reclutado a los tres tripulantes acaba la primera parte del juego.



Para cruzar de una isla a otra el método no es muy ortodoxo



En la otra isla conoce a un personaje que le brindará su ayuda

SEGUNDA PARTE BARCO

Cuando comienza la segunda parte la tripulación se amotinará y nos encontraremos solos.

Tomar todo lo que se pueda del dormitorio.

Ir al palo mayor y tomar la bandera pirata. Luego ir a la cocina y tomar el cereal. Abrirlo y habrá una llave escondida.

La llave se usa en el camarote para abrir un cofre donde hay una receta rara. Con esta receta extraña es el secreto para llegar hasta la isla de los monos.

Tomar nota de los ingredientes.

Ir al depósito de abajo y tomar pólvora, soga y vino.

Ir a la cocina y tirar cosas a la olla (la bandera, vino, pólvora, la gallina, etc.), hasta que se produzca una explosión (tener en cuenta la receta usando todo lo que acepte el juego). Cuando termina la explosión tomar la cacerola chica de la cocina. Tomar pólvora y usar la soga para hacer una mecha.



La iglesia de la ciudad, muestra su imponente decoración

Ponerse la cacerola en la cabeza y saldremos disparados a la isla mediante el cañón, de la misma manera que lo hicimos en el circo.

TERCERA PARTE ISLA DE LOS MONOS

Tomar la banana de la orilla y dirigirse al fuerte del norte. Mover el cañón y tomar la pólvora. Tomar el catalejo y abrirlo para obtener un lente. Tomar la soga e ir al mirador.

Hay una máquina con una piedra de contrapeso, la cual debemos ir moviendo en un sentido o en otro (pull y push).

Ir al mirador y tirar una piedra hasta que la piedra pegue en el árbol de bananas de la playa.

Una vez logrado, ir a la playa y tomar las bananas del piso.

Ir al lugar frente al mirador y tirar pólvora al piso. Poner el cristal del anteojo, asi con los rayos del sol se logra encender la pólvora.

Cuando se produce la explosión ir al lugar indicado como POND y tomar la soga.

Ir al precipicio, usar las dos sogas y bajar hasta tomar los remos.

Usar el bote e ir hasta los caníbales. Tomar las bananas y luego de estar presos escaparse por el agujero del piso. Volver al lugar inicial donde ingresamos a la isla.

Ir hasta donde está el monito (hacia el norte) y darle todas las bananas (el mono nos debe seguir). Ir hasta la cabeza gigante del mono y tomar el tótem para abrir la puerta.

El mono la dejará abierta colgándose de ella.

Tomar un ídolo chico que está en el piso y volver a los caníbales.

Ofrecerles algo (el ídolo). Entrar a la choza y tomar el recolector de bananas.

Dárselo al viejo (nos dará la llave de la cabeza del mono). Hablar con los caníbales sobre la tripulación fantasma y darles un mapa que estaba en el barco a cambio de la cabeza mágica del navegante.

Ir a la cabeza del mono y usar la cabeza como brújula.

Quitarle el collar mágico mediante amenazas y al llegar al barco pirata, ingresar en el mismo.

Ir a la cabina del capitán y usar la brújula magnética (se obtiene cuando se compra el barco) para tomar la llave que está colgada.

Ir hacia abajo de la cubierta.

.Tomar una pluma de la gallina fantasma y usarla para hacerle cosquillas al pirata que esta dormido y tomar el GROG que el mismo tiene en la mano y luego escapar.

Ir al desván y darle el GROG a la rata inmensa que aparece.

Tomar grasa e ir arriba y abrir la puerta que cruje usando antes la grasa. Tomar herramientas y con las mismas abrir el cofre secreto.

Tomar la hierba mágica y salir del barco.

A partir de aquí el juego funcionará solo y volveremos a la isla.

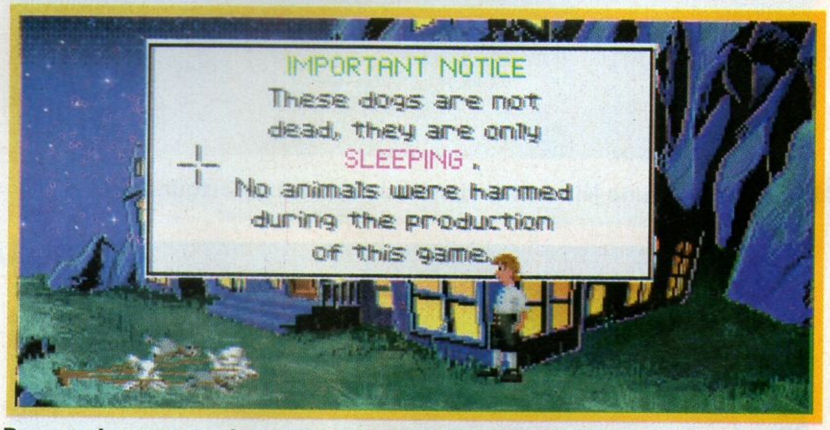
CUARTA PARTE FIN DE LOS FANTASMAS

Usar el spray matafantasmas con los fantasmas que aparezcan.

Cuando nos peleamos con el pirata tomar el frasco tirado en el negocio de barcos usados y matar al al malvado pirata.

Aquí llegaremos al final feliz.

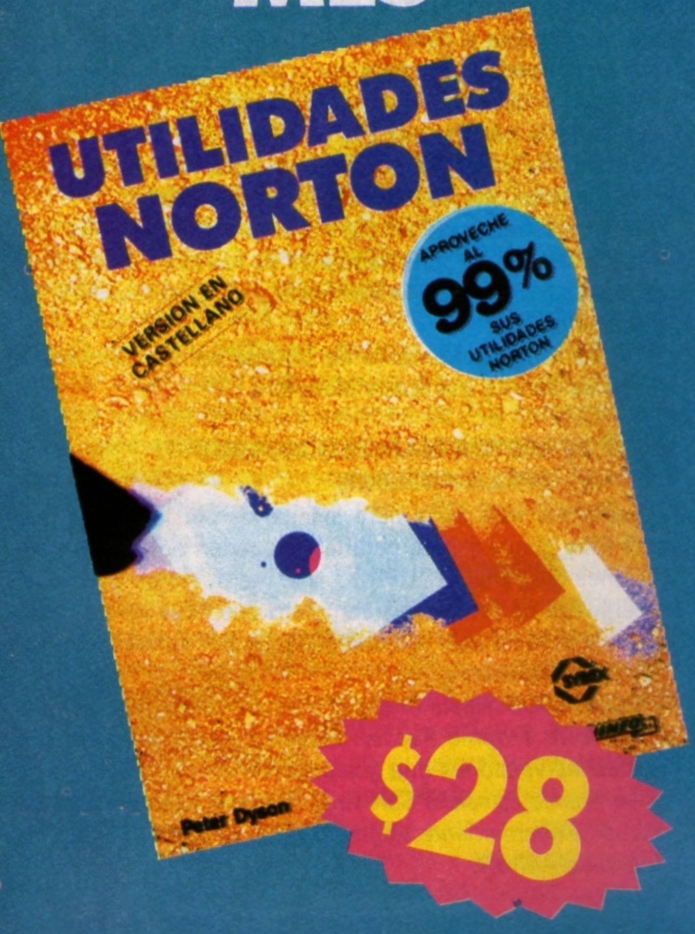
Espero que se diviertan mucho y resuelvan la mayor parte del juego sin consultar esta guía, debido que la misma es solamenta para que puedan pasar alguna parte donde estén "trabados".



Para poder entrar a la mansión, primero tiene que dormir a los perros

MARCELO DAMONTE

OFERTA ESPECIAL DEL MES



hasta agotar stock sólo en MP Cap.Fed.

Nombre	Código	Oferta U$S
AUTOEDICION		
Aplique PAGE MAKER para PC	L.20	35
GESTORES DE BASES DE DATOS		
Aplique el dBASE III Plus	L.02	34
Aplique Fox Pro	L.38	20
Clipper 5.01 a su alcance	L.42	46
dBASE III Plus - Avanzado -	L.19	40
dBASE IV -Guía de Enseñanza-	L.03	39
HERRAMIENTAS		
Norton Utilities 5.0	L.40	31
PC Tools Deluxe	L.36	39
LENGUAJES DE PROGRAMACION		
Aplique C++	L.09	38
COBOL Estructurado	L.31	28
El Lenguaje de Programación C	L.08	20
GW Basic a su Alcance	L.16	29
Programación en Quick Basic	L.25	42
Programación en Turbo C	L.18	30
Programación en Turbo Pascal	L.01	29
Turbo Pascal 6	L.33	48
PLANILLAS DE CALCULO		
Aplique 1-2-3 Versión 3.0	L.41	42
Aplique Quattro Pro	L.37	41
1 - 2 - 3 Versión 2.2	L.35	41
Lotus 1 -2 - 3 Guía del Usuario	L.06	28
Programación de Macros en 1-2-3	L.07	16
PROCESADORES DE TEXTO		
Microsoft Word 5 - A su Alcance	L.14	23
WordPerfect 5.1 - A su Alcance	L.24	43
WordStar 6.0 - A su Alcance	L.34	23
SISTEMAS OPERATIVOS		
DOS a su Alcance	L.15	24
DOS 5 a su Alcance	L.43	28
DOS 5 Manual de Referencia	L.44	54
DOS Manual de Referencia	L.17	44
El Entorno de Programación UNIX	L.12	16
Novell NetWare - M. de Ref.	L.21	36
Windows 3 - A su Alcance	L.22	33
COLECCION DE BOLSILLO		
C	L.26	12
Disco Rígido	L.29	11
dBASE III Plus	L.27	13
dBASE IV	L.28	15
WordPerfect 5.1	L.30	13
VIRUS		
Virus	L.39	24

PUNTOS DE VENTA:

CAPITAL: Editorial MAGAZINE PUBLISHING Adolfo Alsina 2129 1º piso

INTERIOR: ***Azul:*** Av. Mitre 519 TE: (0281)23518 ***Bahía Blanca:*** Almafuerte 1348 - TE: (091) 22631 ***Catamarca:*** Sarmiento 507 Galería Firenze - Local 8 - TE: (0833) 25553 ***Comodoro Rivadavia:*** España 935 - TE: (0967) 21631 ***Córdoba:*** 25 de Mayo 390, 5°P. 2 - TE: (051) 42661 ***Corrientes:*** Córdoba 1051 TE: (0783) 23166 (part) / 23043 int.111 (of.) ***Gral. Pico:*** Calle 22 N°622 Gal.Eneri - TE. (0302) 21645 ***La Rioja:*** Irigoyen 498 - TE: (0822)27428/26387 ***Mendoza:*** Garibaldi 251 - TE: (061) 240820 ***Mar del Plata:*** Independencia 2335 TE: (023) 41075/6 ***Neuquén:*** J. Bautista Alberdi 363 - TE: (0943) 23474 ***Paraná:*** Plumerillo 644 - TE: (043) 222622 ***Posadas:*** Barrufaldi 2320 - TE. (0752) 31150 / 26996 ***Río Gallegos:*** Av. Roca 1378/84 TE: (0966) 22076 ***Rosario:*** Paraguay 1028 Of.13 - TE: (041) 214896 ***Salta:*** Pueyrredón 140 - TE: (087) 311525 ***San Juan:*** San Luis 577 Este TE: (064) 212116 / 233728 ***San Miguel de Tucumán:*** 24 de Setiembre 1021 12° CTE: (081) 223211 ***San Luis:*** Colón 963 - TE: (0652)20401/25391 ***Santa Rosa:*** L. de la Torre 645 - TE: (0954) 24635

FORMAS DE PAGO:

(en todos los casos completar los datos que correspondan en el cupón y adjuntar el mismo al pago)

- Efectivo, en pesos o dólares estadounidenses.
- Cheques y giros postales a la orden de MAGAZINE PUBLISHING S.R.L.

COSTOS DE ENVIO:

- Sin cargo retirándolo en la editorial o en las oficinas de nuestros representantes.
- Por correo certificado con aviso de retorno, adjuntar al pago por compra $6.50 por libro y $10 por más de 1 libro.
- MAGAZINE PUBLISHING S.R.L. no se hace responsable por las deficiencias del correo que causen retrasos y pérdidas en los envíos.

Por favor tomen nota de mi pedido PCJ- 9

INDIQUE LOS CODIGOS DE LOS LIBROS A COMPRAR. UNO POR CASILLA

CHEQUE GIRO POSTAL EFECTIVO

Elija la forma de pago

Nombre:..

Calle: ....

Nro: ....Piso ....Dpto ....

Localidad: ....C.P.: ....

Provincia: ....Tel: ....



Oferta válida sólo en la Argentina hasta el 1/3/93. Cheques y giros postales a nombre de MAGAZINE PUBLISHING S.R.L.
Por favor aguarde hasta 30 días para recibir el ejemplar.



ALEJANDRO BOVE CHECA (SAN MIGUEL DE TUCUMAN)

Les envío esta carta para saludarlos y felicitarlos por el gran trabajo que realizan, y quisiera que me aclaren unas dudas:

1- Yo tengo una máquina 8086 con un disco rígido de 30 MB y quiero cambiar la motherboard por una AT. ¿ Me servirá el disco rígido que yo tengo?

2- ¿ Si compro un monitor VGA fósforo blanco, me entrarán los juegos que son únicamente para VGA? (ej.: Monkey Island II)

3- ¿ Podrían publicar las soluciones para el juego LOOM?

4- Yo tengo el juego Monkey Island I y al llegar al barco de Le Chuck me escribe: 41 HEAR FULL GAME OVER!

5- ¿Podrían darme una lista de juegos conversacionales que son del estilo del Monkey Island, Indy 3, Indy 4, Robin Hood, pero para CGA?

6- En el juego Indiana Jones 3, en el castillo en Alemania, no encuentro la llave del lugar donde estaban las ropas, y tampoco el manual de volar avionetas.

PC JUEGOS: *1- Con respecto a tu pregunta sobre el disco rígido, lamentablemente debemos decirte que el disco rígido que vos tenés no te sirve para colocarlo en la AT; tendrás que comprar también un rígido que sea para AT.*

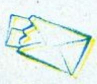
2- Si comprás un monitor VGA fósforo blanco, podrás ver todos los juegos , siempre y cuando tengas también una placa VGA.

3- Las soluciones del juego LOOM, saldrá en una de nuestras próximas ediciones.

4- Este mensaje puede deberse a que al pasarlo al disco rígido, éste tenga errores de grabación, y además debes cerciorarte de que el programa, sea el original.

5- Toda la serie de los King Quest , Hero's Quest, Space Quest, Larry y Zac Mac Kraken, siempre que sean las antiguas versiones, ya que las actualizadas son sólo para VGA.

6- La llave se encuentra dentro de un arcón y el manual lo hallarás en la biblioteca.



JAVIER KUSSELEWSKI (BERNAL)

Quisiera decirles que publican una revista genial, y quisiera que me respondieran esto:

1- ¿ Por qué no pasan más juegos para Hercules?

2- ¿Existe algún emulador de VGA para Hercules, que sea efectivo en el gran número de juegos existentes?

3- En el juego Bart Vs. the Space Mutant, con un SIMCGA.COM, ¿funcionaría para un monitor Hercules?

Desde ya muchas gracias.

PC JUEGOS: *1- Internacionalmente el costo de los monitores VGA monocromo ha bajado de precio lo suficiente como para que no se fabriquen más monitores Hercules, y además las compañías de software están realizando en la mayoría de los casos juegos que sólo pueden ejecutarse en VGA. Nosotros comentamos los últimos juegos que salen al mercado y por las razones que hemos mencionado anteriormente sólo están las versiones para VGA, pero como nuestra intención es la de brindar un servicio para todas las necesidades, incluimos en una de nuestras revistas uno o más juegos que si bien hace algún tiempo que están en el mercado, pueden utilizarlos con cualquier placa de video.*

2- No conocemos ninguno y no creemos que exista, ya que debería transformar 256 colores a uno solo. Y si hubiera alguno en la práctica, sólo se observarían en la pantalla manchas que no tendrían ningún sentido.

Si querés observar un claro ejemplo de este tema, podés leer el artículo de la página 28 de nuestro número 5 de PC Juegos, de la sección Hardware y allí podrás aclarar algunas dudas.

3- No, lamentablemente no podrás ver en Hercules el juego de Bart vs. the Space Mutant.



VICTOR MARCELO MONROY (VILLA ADELINA)

Les envío esta carta para felicitarlos por la revista que está muy buena y para pedirles si pueden publicar las soluciones del POLICE QUEST 3, y si me pudieran decir cuál es el juego de fútbol más completo que haya salido hasta ahora y si van a salir mejores. Gracias por su atención, espero sus respuestas.

PC JUEGOS: *Hasta ahora el más completo son el Italia 90, World Trophic Soccer. Estamos averiguando si son ciertas las versiones que nos llegaron acerca del juego de la compañía Sensible Software, llamado Sensible Soccer, el cual probablemente salga para PC, ya que por ahora, es sólo para AMIGA.*



ANDRES MARTINEZ QUIJANO (CAPITAL FEDERAL)

Quiero hacer algo más que felicitarlos por la revista, que es muy buena (y la compro desde su primer número). Desearía hacerles algunas preguntas:

1- ¿Hay diferencia entre Sound Blaster y Sound Blaster Pro?, ¿Vale la pena comprar una Pro?

2- Si yo jugué y terminé un juego de Sierra común (ej: Larry 1), ¿se justifica comprar la versión VGA?

3- ¿Podrían por favor hacer más concursos y torneos?

PC JUEGOS: *: 1- La diferencia que existe entre la Sound Blaster y la Sound Blaster Pro es que esta última es estéreo, cuenta con casi el doble de voces FM y además viene con un conector para CD ROM. Si es solamente para juegos, cualquiera de las dos reúne las condiciones necesarias para disfrutar de buena música, excelentes efectos sonoros y voces digitalizadas, pero si la intención es algo más profesional la, Sound Blaster Pro es más conveniente.*

2- La historia y los pasos a seguir para completar ambas versiones del Larry 1 son exactamente iguales, pero a nuestra forma de ver jugar y ver los nuevos gráficos y cómo Sierra aprovecha las posibilidades que brinda la placa VGA, creemos que sí vale la pena.

3- Luego de los grandes éxitos obtenidos en el campeonato de Arcade y en el Concurso de Pantallas, estamos estudiando la posibilidad de hacer más concursos y torneos.



Cuando regresen de las vacaciones tendrán más noticias sobre el tema.



RODRIGO PELAEZ (CAPITAL FEDERAL)

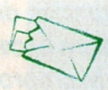
Antes que nada, mis felicitaciones por la revista (¡Era hora de que alguien comprendiera que las PCs sirven para algo más que para trabajar!) y espero que nunca se desvíen en la temática de la misma; en otras palabras, los benditos juegos y sus soluciones.

El propósito de esta carta es solicitarles que en los próximos números dediquen, aunque sea una página, a comentar algún juego para Hercules (hay muchos y buenos) puesto que no todos los usuarios de PCs contamos con VGA (pero estamos ahorrando...). Debo reconocer, eso sí, que la mayoría de los nuevos programas vienen para VGA y ustedes no tienen la culpa, pero (¡Por favor!) no se olviden de nosotros.

También deseaba preguntarles lo siguiente: cuando ponen en HARD REQUERIDO el nombre de las placas de sonido, ¿significa que el programa no corre si no se cuenta con dichas placas? Desde ya, muchas gracias y sigan adelante!

***PC JUEGOS:** En la mayoría de los juegos nuevos ya ni incluyen placas EGA en sus configuraciones, es por esta razón que incluimos dentro de nuestros comentarios un par de juegos que, aunque hace algún tiempo que están en el mercado, por su argumento y por su calidad creemos que es bueno que se comenten y así no dejamos de lado a ningún usuario de PCs, y gracias Rodrigo y a todos los lectores que entienden por qué comentamos estos juegos. Así que seguiremos incluyendo aunque más no sea uno o dos programas para estas placas de video.*

Cuando en Hardware Requerido ponemos las distintas marcas de placas de sonido, queremos decir que aparte del parlante interno de la PC, que es en común para todas las máquinas, también incluye placas de sonido.



EZEQUIEL PIZANO (VILLA DEVOTO)

Les envío esta carta para felicitarlos por su revista. Me encanta el nuevo tamaño y el material de las hojas.

1- ¿Qué nombre tiene el mejor programa de animación computada?

2- ¿Dónde se consigue un juego original?

3- Me gustaría saber sobre un juego entretenido y excelente para tarjeta Hercules.

Desde ya, gracias por su ayuda.

PC JUEGOS: 1- Para realizar animaciones profesionales existen varios programas como el ANIMATOR y ANIMATOR PRO, que sirve para hacer animaciones de imágenes digitalizadas o bien de dibujos, y entre sus varias aplicaciones cuenta con gran cantidad de efectos ópticos, pero todas estas animaciones solamente puede realizarlas en dos dimensiones. Para hacerlo en tres dimensiones existen programas como el TOPAS y TOPAS PRO o el 3D STUDIO versión 1.0 y el 3D STUDIO versión 2.0 que sirven para realizar animaciones profesionales y de una calidad excelente, pero también es oportuno aclarar que los programas nombrados anteriormente son de un costo muy alto.

También la división de software de la compañía Disney sacó a la venta un muy buen producto de animación en dos dimensiones a buen precio. Este producto se llama Disney Animator.

2- En la publicidad que hay en PC Juegos encontrarás lo que necesitas.

3- Uno de los mejores juegos para Hercules de arcade puede ser el Stunt, simulador de auto de carreras, o el Prince of Persia, donde debés salvar a la princesa de las manos del Gran Jaffar, y en cuestión de aventuras tenés el Maniac Mansion, Monkey Island I, Indiana Jones The last Crusade, Larry (toda la serie), Space Quest, Police Quest, Mean Street, etc... la lista es muy larga pero con eso creemos que está bien.

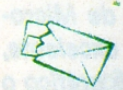


BLAS LENZANO DRAGUN (CAPITAL FEDERAL)

Les escribo para preguntarles algo. Lo primero que les iba a decir es que la revista está muy pero muy buena y lo que les quería preguntar era:

En Indiana Jones and the last Cruzade, ¿cómo hago para viajar a Venecia?

***PC JUEGOS:** Para poder viajar a Venecia antes debés completar ciertos requisitos como tomar el diario del Santo Grial del padre de Indiana Jones, tomar la estampilla detrás de la biblioteca de la casa del padre de Indy, sacar la llave que está guardada en el interior de la misma, etc. Sólo luego de hacer todo esto, se te habilita la opción de viajar a Venecia. En la PC JUEGOS número 4 están las soluciones completas de esta excelente aventura de Lucas Arts.*



MARTIN ELISALECO (EZPELETA)

Me dirijo a ustedes para plantearles algunas dudas:

1- ¿Puedo usar placas de video VGA y SVGA en una AT?

2- Yo soy un hincha de Lucas Film y quisiera saber si hay un Fans Club.

3- ¿Cuál es el mejor juego de Lucas Film?

Gracias. La revista es excelente.

***PC JUEGOS:** 1- Sí, una placa VGA o SVGA se puede usar en cualquier PC compatible. Ya sea XT, AT o superiores.*

2- No tenemos conocimiento que en la Argentina exista un club de Lucas Film o Lucas Arts, pero podrías crear un club sin fines de lucro y desde aquí nosotros lo promocionaríamos.

3- Todos los juegos de Lucas son muy buenos. Lógicamente que cuando tecnológicamente avanza la computación, es decir en placas de video, placas de sonido y máquinas más rápidas y con mayor capacidad, los juegos tienen más posibilidades. Pero el mejor juego de Lucas seguramente va ser el próximo, esto lo decimos basándonos en la larga lista que tiene esta compañía y cómo se fue superando programa a programa.





CARLOS ALBERTO ZAMORA (OLIVOS)

Primero los felicito por la revista que es muy buena y tengo algunas cosas para preguntarles:

1- ¿Qué significa la letra P en el juego Volfied?

2- ¿Qué diferencia hay entre las placas Genoa Windows VGA y una SVGA?

3- Cuando una PC tiene módem, ¿hay que hablar por teléfono?

4- ¿Cuál es el antivirus más poderoso?

5- ¿Me podrían dar información sobre el Windows 3.1?

6- Me gustaría que pongan un curso sobre BASIC.

Sin otro particular, los saludo atentamente.

PC JUEGOS: *1- La letra P en el Volfied sirve para detener el tiempo del juego.*

2- Una placa VGA puede ser de 256 KB o de 512 KB. En la primera sólo puede alcanzar los 256 colores en una resolución de 320 por 200; en la segunda llega a la misma cantidad de colores en una resolución de 640 por 400. Una placa SVGA es de 1 MB de VideoRam y puede tener 256 colores en una resolución máxima de 1024 por 768. Ya existen en el mercado placas que tienen mayor resolución y mayor cantidad de colores.

3- Mientras las computadoras están conectadas por medio de los módem, no se debe levantar el tubo del teléfono ya que producirán un efecto que en el argot de los BBS le dicen "basura" y la transmisión es defectuosa, y por lo tanto no podrán comunicarse las máquinas correctamente.

4- Entre los antivirus existen varias buenas marcas como el Norton antivirus o el de Central Point, pero algo más económico -debido a que este producto es Shareware- es el SCAN y la ventaja que tiene este antivirus es que mensualmente sacan nuevas versiones al mercado.

5- Windows es un entorno operativo gráfico de Microsoft, donde además de tener una calidad gráfica excelente, la mayoría de los nuevos programas para diseño gráfico o para realizar publicaciones, tratamientos de imágenes, etc. vienen para utilizarse bajo este sistema. Otras de las ventajas es que en las 80386 o mayores puede utilizarse como multitarea, es decir que pueden abrirse dos o más ventanas y que en cada una de ellas puedan ejecutarse distintos programas al mismo tiempo.

Otra de las caracteristica que tiene este entorno operativo es que los iconos que observamos en la pantalla es directamente lo que realiza la computadora, por ejemplo si vemos un "boton" que tiene el dibujo del disco rigido y "clickiamos" en el se activará en algún lugar de la pantalla el directorio completo de discho disco, así los comandos son directos y no hay que escribir nada.

6- Estamos viendo la posibilidad de dar más cursos de distintos lenguajes, el de BASIC seguramente será el próximo.



ADRIAN F. GATTI

Les envío esta carta para felicitarlos por la estupenda, magnífica y perfecta revista, y además para hacerles algunas preguntas que espero me contesten lo más rápido posible. Ellas son:

1- Tengo un monitor Hercules, ¿ existe un simulador para EGA como el SIMCGA:COM para CGA?, ¿Dónde y cómo puedo conseguirlo?

2- ¿ Podrían publicar en la revista listados de programas o lo que sea para PASCAL, QUICKBASIC o BASIC ?

Desde ya muchas gracias y sigan así.

PC JUEGOS: *1- Hace algún tiempo nos dijeron que existía uno, pero no podemos darlo como cierto ya que nunca llegó a nuestras manos.*

2- Ya comenzamos a publicar algunos listados en Turbo Pascal y en Turbo C en las secciones de Hardware y en el curso de C. En la medida de lo posible, iremos incorporando más listados fuente en los distintos lenguajes de programación.



PABLO DANIEL SANCHEZ (USHUAIA)

Soy un apasionado del juego Indianápolis 500, del cual les pido si en los próximos números pueden incluir comentarios, claves, cómo preparar los distintos autos, etc.

También quisiera saber si pueden hablar sobre Días de Truenos, Rod Street, Bill Elliot, Nascar Challenge, que no los conozco y quizá los compre.

Por último quisiera sacarme dos dudas:

1- ¿ Existe algún simulador de Indy Cars?

2- ¿ Cuál es el mejor simulador de autos de carrera?

Les recuerdo que tengo una PC AT 80286 con SVGA y Sound Blaster Pro Basic.

Me despido muy atentamente esperando su respuesta.

PC JUEGOS: *1- Aunque Indianápolis 500 ya tiene varios años en el mercado, creemos que es uno de los mejores simuladores de Indy Cars. Otro que es muy bueno pero es similar es Días de Truenos.*

2- No podemos decir cuál es el mejor simulador de autos de carrera porque eso depende de las preferencias de cada uno, pero lo que sí te podemos adelantar es un excelente simulador de autos de carreras que sacó Microprose, Fórmula 1 Grand Prix, donde tanto los gráficos como el sonido son excelentes.



RAUL EDUARDO SANCHEZ (USHUAIA)

Quiero felicitarlos por los cambios que han hecho. La revista me gusta mucho y la espero con gran ansiedad. Me puse muy feliz cuando publicaron MONKEY ISLAND II.

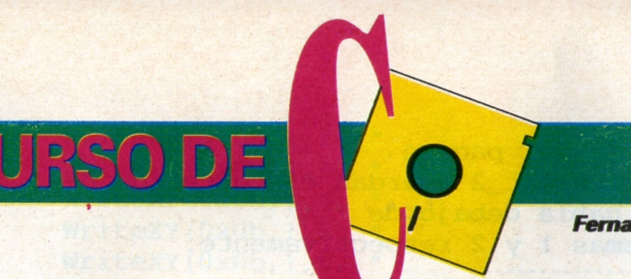
Les quiero hacer una pregunta:

¿Cuál es el mejor juego de aventuras?

Por el momento no tengo nada más para preguntarles y les mando un cálido saludo.

PC JUEGOS: *Creemos que según los gustos de cada uno puede variar la elección del mejor juego de aventuras, pero Monkey Island I y II, Larry I, King Quest, Indiana Jones, Countdown, Martian Memorandun, Operation Steel, etc... es muy larga la lista de los mejores juegos de aventuras.*

CURSO DE C



Fernando Jorge Riccio

Este programa intenta ser una demostración sencilla de cómo construir un arcade en lenguaje C.

Es de notar que no han sido utilizadas al máximo las ventanas del lenguaje, eso es debido a que el programa pretende no superarel nivel alcanzado hasta ahora en el curso.

En futuras entregas iremos incorporando distintos elementos al programa para poder ver en la prácticas los distintos elementos que se necesitan para que sea un juego completo, es decir sonido, distintos niveles, etc.

Este programa fue compilado con el turbo C de Borland Inc. versión 1.0.

```
   #include <dos.h>
   #include <stdio.h>
   #include <bios.h>
   #include <stdlib.h>

/* Definición de variables globales xcoord e     /*
/* ycoord son las coordenadas de nuestro pacman. /*
/* x_fantasma_1 e y_fantasma_1 son las           /*
/* coordenadas del primer fantasma               /*
/* x_fantasma_2 e y_fantasma_2 ídem fantasma 1.  /*
/* puntos contiene el puntaje que vamos          /*
/* alcanzando.                                   /*
/* vidas contiene la cantidad de vidas que nos   /*
/* van quedando                                  /*
/* dir_fantasma_1 y cambio_1 contienen la        /*
/* dirección de movimiento del fantasma 1.       /*
/* dir_fantasma_2 y cambio_2 ídem fantasma 1.    /*
/* ch_ant_pac guarda el contenido de video que   /*
```



```
   unsigned int ch_pac = 0x02;
/* carácter de los fantasmas                          /*
   unsigned int ch_fan = 0x01;

/* La función WriteXY sirve para escribir una         /*
/* cadena de caracteres en una posición               /*
/* determinada de la pantalla (1..40,1..25) y en      /*
/* un determinado color. La memoria de                /*
/* caracteres en una placa color (CGA, EGA, VGA)      /*
/* se encuentra en el segmento 0xb000 y offset        /*
/* 0x8000, y está dispuesta de la siguiente           /*
/* forma:                                             /*
/* |0xb000:0x8000|0x8001     |0x8002    |0x8003       /*
/* |....|0x8nnn    |0x8nnn+1        |                 /*
/*                                                    /*
/* |1er caracter |color 1er|2do      |color 2do|      /*
/* |caracter|color caracter|                          /*
/* |              |caracter |caracter|caracter |      /*
/* |nnn        |nnn                                   /*

WriteXY(int Color, int X, int Y, char *Texto)
{
  register int i;
  register unsigned int j;
  unsigned int Direccion;
  Direccion = ((X - 1) * 2) + ((Y - 1) * 80)
+ 0x8000;
  i = 0;
  while (Texto[i] != 0) {
    j = (Texto[i] & 0xff);
    if (j != 32) {
      pokeb(0xb000,Direccion + (i * 2),j);
      pokeb(0xb000,Direccion + 1 + (i *
2),Color);
    }
    i++;
  }
}

/* La función poner_caracter sirve para colocar       /*
```

```
/* un carácter de un color determinado en una     /*
/* posición determinada de la pantalla.           /*

poner_caracter(unsigned int ch, int x, int y)
{
  unsigned int Direccion;
  Direccion = ((x - 1) * 2) + ((y - 1) * 80) +
0x8000;
  poke(0xb000,Direccion,ch);
}

/* La función pantalla dibuja el laberinto por    /*
/* donde se conducirán los fantasmas y el pacman. /*

pantalla() {
  char buf[5];
  char *num = &buf;
  itoa(vidas,num,10);
  WriteXY(0x0e,35,1,"PUNTOS");
  WriteXY(0x0e,35,7,"VIDAS");
  WriteXY(0x0e,35,8,num);
  WriteXY(col_lab,1,1,"[illegible]");
  WriteXY(col_lab,1,2,"[illegible]");
  WriteXY(col_lab,1,3,"[illegible]");
  WriteXY(col_lab,1,4,"[illegible]");
  WriteXY(col_lab,1,5,"[illegible]");
  WriteXY(col_lab,1,6,"[illegible]");
  WriteXY(col_lab,1,7,"[illegible]");
  WriteXY(col_lab,1,8,"[illegible]");
  WriteXY(col_lab,1,9,"[illegible]");
  WriteXY(col_lab,1,10,"[illegible]");
  WriteXY(col_lab,1,11,"[illegible]");
  WriteXY(col_lab,1,12,"[illegible]");
  WriteXY(col_lab,1,13,"[illegible]");
  WriteXY(col_lab,1,14,"[illegible]");
  WriteXY(col_lab,1,15,"[illegible]");
  WriteXY(col_lab,1,16,"[illegible]");
  WriteXY(col_lab,1,17,"[illegible]");
  WriteXY(col_lab,1,18,"[illegible]");
  WriteXY(col_lab,1,19,"[illegible]");
```



```
/* había debajo del pacman                              /*
/* ch_ant_1 y ch_ant_2 guardan el contenido de          /*
/* video que había debajo de                            /*
/* los fantasmas 1 y 2 respectivamente.                 /*

int xcoord,ycoord,x_fantasma_1, x_fantasma_2,
y_fantasma_1, y_fantasma_2,puntos;
unsigned int
dir_fantasma_1,dir_fantasma_2,cambio_1,cambio_
2,ch_ant_1,ch_ant_2,ch_ant_pac;

int vidas = 3;

/* Este programa fue compilado y ejecutado en una  /*
/* AT 386 33/50 MHz con memoria cache, por lo que  /*
/* en máquinas más lentas deberá reducirse el      /*
/* valor de la variable base_de_tiempo para que    /*
/* el programa funcione a una velocidad            /*
/* aceptable, por ejemplo,en una AT 286 20/25 MHz  /*
/* el valor debería ser aproximadamente 1700.      /*
/*                                                 /*
/* No se utilizó una temporización por             /*
/* interrupciones para no agregar al programa una  /*
/* complejidad innecesaria dada                    /*
/* la sencillez del mismo.                         /*
long int base_de_tiempo = 3500;

/* color del laberinto                             /*
int col_lab = 0x0c;

/* color del pacman                                /*
int col_pac = 0x0f;

/* color del fantasma 1                            /*
int col_f_1 = 0x0a;

/* color del fantasma 2                            /*
int col_f_2 = 0x0d;

/* carácter del pacman                             /*
```

```
  WriteXY(0x0b,1,2, " ............   ............");
  WriteXY(0x0b,1,3, " .      .     .      .      .");
  WriteXY(0x0b,1,4, " .      .     .      .      .");
  WriteXY(0x0b,1,5, " .      .     .      .      .");
  WriteXY(0x0b,1,6, " .    ..................    .");
  WriteXY(0x0b,1,7, " .      .     .      .      .");
  WriteXY(0x0b,1,8, " .      .     .      .      .");
  WriteXY(0x0b,1,9, " .      .     .      .      .");
  WriteXY(0x0b,1,10," ............................");
  WriteXY(0x0b,1,11," .   .    .     .    .      .");
  WriteXY(0x0b,1,12," .   .    .     .    .      .");
  WriteXY(0x0b,1,13," .   ...............        .");
  WriteXY(0x0b,1,14," .      .            .      .");
  WriteXY(0x0b,1,15," .      .     .      .      .");
  WriteXY(0x0b,1,16," .      .     .      .      .");
  WriteXY(0x0b,1,17," .      .     .      .      .");
  WriteXY(0x0b,1,18," ............   ............");
  }

/* La función setear_modo_de_video se encarga de   /*
/* inicializar el modo de                          /*
/* video en 40 x 25 caracteres en color, además    /*
/* se fija primero si la                           /*
/* placa de video es color. Para saber si la       /*
/* placa es color se fija en                       /*
/* la variable del BIOS que indica el modo de      /*
/* video que se encuentra en                       /*
/* la dirección 0x0040:0x0049. Si el modo de       /*
/* video corresponde a una                         /*
/* placa monocromática entonces devuelve un cero,  /*
/* caso contrario inicia-                          /*
/* liza el modo de video a través de una llamada   /*
/* a la interrupción del                           /*
/* BIOS 0x10, y devuelve un 1.                     /*

 setear_modo_de_video() {
  union REGS registros;
  if (peekb(0x0040,0x0049) == 7)
    return(0);
  registros.h.ah = 0;
```



```
/* posición hacia la izquierda.                    /*
/* Para ello determina primero si el camino está   /*
/* libre en esa dirección, si                      /*
/* es así, carga en ch_pac_ant el carácter que se  /*
/* encuentra en el lugar que                       /*
/* va a ser ocupado por el pacman; si ese          /*
/* carácter es el que corresponde a                /*
/* los símbolos que "come" el pacman, entonces     /*
/* carga en ch_ant_pac el valor                    /*
/* del carácter de espacio (0x0020), por último    /*
/* coloca en la posición ante-                     /*
/* rior del pacman un espacio y en la nueva        /*
/* posición el carácter del pacman                 /*

 mover_izquierda(int *x,int *y) {
  unsigned int contenido;
  contenido = color(*x - 1,*y);
  if ((contenido & 0x00ff) != col_lab) {
    *x = *x - 1;
    ch_ant_pac = caracter(*x,*y) + (256 *
 color(*x,*y));
    if (ch_ant_pac == 0x0b2e) {
      ch_ant_pac = 32;
      puntos++;
    }
    poner_caracter(0x0020,*x + 1,*y);
    poner_caracter(col_pac * 256 +
 ch_pac,*x,*y);
  }
 }

/* Esta función realiza lo mismo que la anterior   /*
/* pero realiza un movimiento                      /*
/* hacia la derecha.                               /*

 mover_derecha(int *x,int *y) {
  unsigned int contenido;
  contenido = color(*x + 1,*y);
  if ((contenido & 0x00ff) != col_lab) {
    *x = *x + 1;
```

```
    ch_ant_pac = caracter(*x,*y) + (256 *
color(*x,*y));
    if (ch_ant_pac == 0x0b2e) {
      ch_ant_pac = 32;
      puntos++;
    }
    poner_caracter(0x0020,*x - 1,*y);
    poner_caracter(col_pac * 256 +
ch_pac,*x,*y);
  }
}

/* Esta función realiza lo mismo que la anterior /*
/* pero realiza un movimiento                    /*
/* hacia arriba.                                 /*

mover_arriba(int *x,int *y) {
  unsigned int contenido;
  contenido = color(*x,*y - 1);
  if ((contenido & 0x00ff) != col_lab) {
    *y = *y - 1;
    ch_ant_pac = caracter(*x,*y) + (256 *
color(*x,*y));
    if (ch_ant_pac == 0x0b2e) {
      ch_ant_pac = 32;
      puntos++;
    }
    poner_caracter(0x0020,*x,*y + 1);
    poner_caracter(col_pac * 256 +
ch_pac,*x,*y);
  }
}

/* Esta función realiza lo mismo que la anterior /*
/* pero realiza un movimiento                    /*
/* hacia abajo.                                  /*

mover_abajo(int *x,int *y) {
  unsigned int contenido;
  contenido = color(*x,*y + 1);
```



```
  registros.h.al = 1;
  int86(0x10, &registros, &registros);
  return(1);
}

/* La rutina clrscr sirve para borrar la         /*
/* pantalla, pero además permite                 /*
/* elegir el carácter y el color que se colocarán /*
/* en la pantalla.                               /*

clrscr(int ch,int col) {
  register unsigned int j,i;
  i = 256 * col + ch;
  for (j = 0; j < 4000; j = j + 2)
    poke(0xb000,0x8000 + j,i);
}

/* Esta función devuelve el carácter que se      /*
/* encuentra en la posición                      /*
/* indicada por x e y.                           /*

caracter(int x,int y) {
  unsigned int direccion;
  direccion = ((x - 1) * 2) + ((y - 1) * 80) +
0x8000;
  return(peekb(0xb000,direccion));
}

/* Esta función devuelve el color que se         /*
/* encuentra en la posición                      /*
/* indicada por x e y.                           /*

color(int x,int y) {
  unsigned int direccion;
  direccion = ((x - 1) * 2) + ((y - 1) * 80) +
0x8001;
  return(peekb(0xb000,direccion));
}

/* Esta función sirve para mover al pacman una   /*
```

ENCUESTA

Para conocernos mejor

PC Juegos Nº 9

Completá y envianos esta página por correo, fax o traela personalmente. Tus respuestas nos ayudarán a realizar una PC JUEGOS más divertida.

COMPUTADORA QUE USAS:

- ☐ 8086
- ☐ 80286
- ☐ 80386 SX
- ☐ 80386 DX
- ☐ 80486
- ☐ OTRAS

(Especificar cuál/cuáles)

....

PLACA DE VIDEO:

- ☐ HERCULES
- ☐ CGA
- ☐ EGA
- ☐ VGA
- ☐ SVGA

PLACAS DE SONIDO

- ☐ NINGUNA
- ☐ ADLIB
- ☐ ADLIB PRO
- ☐ SOUND BLASTER
- ☐ SOUND BLASTER PRO
- ☐ OTRAS

(Especificar cuál/cuáles)

....

PERIFERICOS QUE USAS:

- ☐ MOUSE
- ☐ JOYSTICK
- ☐ MODEM
- ☐ OTROS

(Especificar cuál/cuáles)

....

¿QUE ES LO QUE CONSIDERAS IMPORTANTE EN UN JUEGO?

- ☐ ACCION
- ☐ ARGUMENTO
- ☐ COMPLEJIDAD
- ☐ EDUCACION
- ☐ ENTRETENIMIENTO
- ☐ SONIDO
- ☐ FACILIDAD DE USO
- ☐ GRAFICOS
- ☐ REALISMO
- ☐ ORIGINALIDAD
- ☐ DEDUCTIVIDAD

¿QUE TIPOS DE JUEGOS TE AGRADAN?

- ☐ ARCADE
- ☐ AVENTURA
- ☐ SIMULADOR
- ☐ ESTRATEGICO
- ☐ TABLERO
- ☐ INGENIO

¿TENES O PENSAS ADQUIRIR ALGUNA OTRA COMPUTADORA O CONSOLA? ¿CUALES?

- ☐ NINTENDO
- ☐ SEGA
- ☐ COMMODORE AMIGA
- ☐ OTROS

(Especificar cuál/cuáles)

....

PARA ADQUIRIR UN JUEGO: ¿QUE TE DECIDE PARA HACERLO?

- ☐ NOTAS EN REVISTAS
- ☐ PUBLICIDAD EN REVISTAS
- ☐ RECOMENDACIONES

¿COMO SUPISTE DE PC JUEGOS?

- ☐ Publicidad

(Especificar cuáles)

....

....

- ☐ Recomendación
- ☐ Quiosco
- ☐ Otros

....

¿CUANTAS PERSONAS, INCLUYENDOTE A VOS, LEEN TU EJEMPLAR DE PC JUEGOS?

....

TU JUEGO PREFERIDO ES:

....

....

LA SECCION QUE MAS TE AGRADA DE PC JUEGOS ES:

....

....

LA SECCION QUE MENOS TE AGRADA DE PC JUEGOS ES:

....

....

ME GUSTARIA QUE EN LOS PROXIMOS NUMEROS INCORPORARAN COMENTARIOS SOBRE:

....

....

....

COMENTARIOS SOBRE PC JUEGOS:

....

....

....

OTRAS REVISTAS DE JUEGOS QUE LEES SON:

....

....

....

OTRAS REVISTAS VARIAS QUE LEES SON:

....

....

....

OTROS USOS QUE LE DAS A LA COMPUTADORA SON:

....

....

¿CUANTAS HORAS SEMANALES USAS LA COMPUTADORA PARA JUGAR?

....

PROGRAMA DE RADIO QUE ESCUCHAS:

....

PROGRAMA DE TV QUE VES:

....

DATOS PERSONALES

EDAD ....

SEXO..

ESTUDIOS ....

OCUPACION...

RANKING

PARTICIPA EN NUESTRO RANKING TELEFONICO

Llamá, votá por tu juego preferido y dejá tus datos, nombre y apellido, teléfono o dirección; así participarás en el sorteo mensual de dos juegos originales.



Dejá tu mensaje al 954-1780

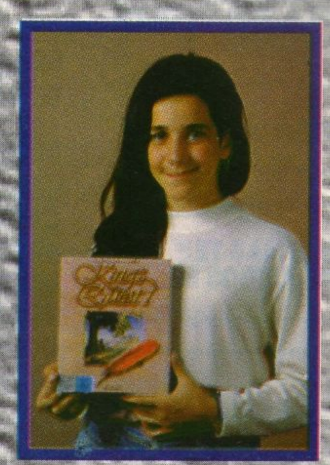
Ranking PCJ 8	Ranking PCJ 7	Juego
1	1	*Monkey Island II*
2	2	*Indy Jones & The Fate if Atlantis*
3	3	*Wolfenstein 3D*
4	5	*Wing Commander II*
5	6	*Out of this World*
6	4	*King Quest V*
7	10	*Fascination*
8	12	*Stunts*
9	9	*Prince of Persia*
10	7	*Larry V*
11	11	*Guy Spy*
12	17	*Fox*
13	15	*The Dagger of Amon Ra*
14	20	*Ultima Underworld*
15	18	*Darkseed*
16	19	*Supaplex*
17	16	*Dragon's Lair III*
18	14	*Willy Beamish*
19	8	*Prehistorick*
20	-	*Free D.C.*

GANADORES DEL MES

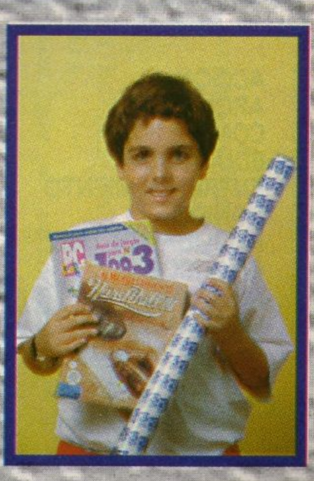
María Soledad Simarrera
de Pcia de Bs.As.

Mariano Blanchard
de Pcia de Bs.As.

Estos son los felices ganadores de nuestro concurso con sus correspondientes premios.



◆ Paula Spagnoletti



Sebastian L. Rizzo ◆

PróxIMO NúMerO



SOLUCIONES PARA "ULTIMA UNDERWORLD" ▪ CURSO DE C
HARDWARE ▪ DRAGON'S LAIR III "THE CURSE OF MORDREAD"